Tot.189

强作来袭：超级马里奥银河 / 新闻评论：怪物猎人3事件深度分析

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

Gamehalo DVD mini

真·三国无双5 编辑试玩影像

超级马里奥银河 抢先体验！

WE2008 试玩详解 真·风神制作

Capcom新作连发！

街头霸王IV 震撼公开！

Wii独占怪物猎人3

失落星球登陆PS3平台

特别企划

当幸福来敲门

2007年末重磅作品高级阅兵式

攻略透解

龙珠Z 电光石火！ 流星/高达 战斗编年史

虹吸战士 罗根之影

赠品



刺客信条海报＋Gamehalo DVD mini

新闻专题

年末商战开打 三巨头终极对决

PS3全球大降价/Wii Fit发售日价格公开/光环3狂敛3亿美元

特快专递

世嘉拉力 REVO/FIFA 08

2007. 11A

定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

22>

9 771008 060006



国内第一本X360玩家专门志！

Xbox360专辑 Vol.3

224页海量内容 用心打造

卷首重磅特辑

《光环3》为何被无数玩家追捧，制作小组如何诠释FPS游戏的至高乐趣，其中是否蕴藏着巨大的理论依据。本文将带你进入《光环3》制作的深层世界，开拓你的眼界。超级FANS撰稿，专业玩家翻译。

五大特企 有故事、有解析、有总结、有讨论
一切围绕近期和未来X360的大作全方位展开

典藏攻略 取自官方资料的高含金量大作攻略，详尽的信息，海量的图文，囊括游戏的全部

100分钟精彩影像

光环3珍藏特辑
《使命召唤4》编辑部网战实况影像



11月1日全国上市

PSP玩家专门志

《PSP・e族》暨《PSP游戏典藏专辑》

全新光盘界面，自动播放，操作更加简单
新的压缩方式，游戏更多，安装速度更快

3 DVD-ROM

软件、游戏、影视、音乐……
包含所有PSP最新资源

惊喜价 19.8元

战神试玩版 第一时间放出

- 新闻e瞻 当月最新PSP资讯
- 新作e展 即将登场游戏介绍
- 专题e评 另类专题吸引眼球
- 游戏e站 新作详细上手指南
- 攻略e族 绚目大作深度研究
- 软件e览 最新实用酷软推介
- 硬件e角 酷玩周边全面评测
- 数码e家 最酷数码产品一览
- 影音e区 最新最热影视专区



10月23日 全国上市




GTcoupe™
PSP2000 彩色金属盒
■ 全方位保护 完美的结合
■ 人性化设计 舒适的手感
■ 典雅的外观 亮丽的色彩
■ 便携新体验 时尚的伴侣
USB Connection
12/1 7:27
Settings
Video Settings
Photo Settings
System Settings
HOME
VOL
SELECT
START
全线产品 强势上市
水晶盒
水晶盖
可换镜片炫彩水晶盒
1800mAh电池盖
豪华型软胶套
PSP2000
金属色差线
USB车充
便携式充电器
STICKERS
3M原厂胶
彩图水晶贴
金属铝盒(黑)
金属铝盒(白)
Professional screen protector
柔性专用保护膜
GTcoupe™
金膜(香港)电子有限公司
GT-COUPE(HK)ELECTRONIC CO.,LTD
深圳市利达成电子厂
SGS
RoHS
中国总代理:广州威达电子
地址:广州荔湾区西堤二马路8号南太市场新12档
电话:020-81014157 020-81010971 传真:020-81010971
联系人:田先生 徐小姐
手机:13711577572(田先生)

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
总第189期 TV GAME半月刊
2007年11月A

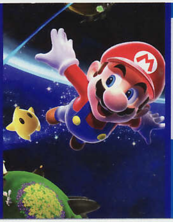
健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

11A
COVER STAFF

封面用图：超级马里奥银河
设计总监／封面设计:Jason

©2007 Nintendo



CONTENTS Part 1







游戏情报站

《街头霸王IV》震撼公布！ ---------- 18
EA巨资并购北美最大RPG开发商BioWare 19
《瑞奇与叮当》、《未知海域》中文版 20
三红有望根治 ---------- 22

前线狙击

超级马里奥银河 ---------- 28
生化尖兵（暂名） ---------- 32
魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗 33
最后的神迹 ---------- 34

攻略透解







游戏立方

多边共享区 ---------- 44
问题小卖部 ---------- 46

特快专递

FIFA 08 ---------- 56
世嘉拉力REVO ---------- 58

研究中心

危机之源 —最终幻想VII— ---------- 80

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏(含动作射击游戏)	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品



信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有。未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容。一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊

CONTENTS
Part 2

总 顾 问：李子奇
社 长：马 力
总 编：司 马
编辑部主任：王 义
执行主编：郑 翔

责任编辑：王 梓 杨 晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方

编委：陈 华 黄毅华 罗质彬 冯 健 赵 庆 张崴翔 王锐愚 王双鄂

主 管：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组 版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订 阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2007年11月1日
定 价：人民币9.80元

固定栏目

新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	04
排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	26
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	36
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	40
游戏进行时	挖掘二线精彩 品位热门流行	60
软硬兼施	软硬件实用信息综合报道	82
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	84
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	90
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	93
读编往来	读者与编辑的轻松交流	94
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	98
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	110
游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏世界	108
编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	109

Gamehall DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehall 影像·收录 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！













游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

美妙世界	43
世界树迷宫Ⅱ 诸王的圣杯	37
戏剧迷宫 樱大战 缘因有你	光盘
远古封印之焰	42 63
最终幻想Ⅳ	光盘

PS2

阿尔卡那之心	42
龙珠Z 电光石火！流星	41 64
美少女梦工厂5	36
魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗	33
异世界传说3 THE FINAL	光盘

PS3

冲突：机密行动	39
生化尖兵（暂名）	32
世嘉拉力REVO	41 58
世界足球 胜利十一人2008	光盘
死亡空间	39
真·三国无双5	光盘
最后的神迹	34

PSP

高达 战斗编年史	41 70
公主联盟 ～并不是一个人在战斗～	38
虹吸战士 罗根之影	40 76
凉宫春日的约定	38
危机之源 －最终幻想Ⅶ－	60 80 100
勇者别嚣张	37

Wii

超级马里奥银河	28 光盘
龙珠Z 电光石火！流星	41 64
陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫	36
马里奥与索尼克在北京奥运会	光盘

X360

FIFA 08	40 56
NBA Live 08	42
半条命2 橙盒版	40
冲突：机密行动	39
古惑狼 泰坦	41 61
黑暗行动	42
街头滑板	62
科南	41 62
生化尖兵（暂名）	32
世嘉拉力REVO	58
世界街头赛车 4	40 61
世界足球 胜利十一人2008	光盘
死亡空间	39
真·三国无双5	光盘
蜘蛛侠：敌友难辨	42 62 63
最后的神迹	34

收藏者：

收藏日期：

特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

新书特搜 NEW BOOK

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登录levelup.cn网站的“电玩书刊区”，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会购买到Levelup提供的限量6折最新书刊。levelup.cn“电玩书刊区”：http://www.levelup.cn/book/

游戏城寨 LV36



女性玩家的心声是什么？什么样的游戏最吸引女孩？本期特企《那些花儿——女性玩家论》邀请诸多女性玩家一起聊聊关于游戏的那些故事；城寨茶馆焦点放松热门争论——富不过三代，PS3注定屈居第三？Web Show专题 / 我的ACG故事——游戏城寨国庆特别活动文章选登；休闲BAR娱乐聚焦 / 我是8位的！城寨小百科 / 那里，曾经战火弥漫；私房话 / 我的TGS2008！？推荐动画 / 竹剑；新增Darkbaby、SOUL、罗炜等专栏文章。

10月26日 全国上市

机动战士高达EVOLVE 系列全书



16开精装特辑
＋机动战士高达EVOLVE
映像全集DVD

《机动战士高达EVOLVE》的完全图片以及系列全3D动画大放送！为你带来高达系列视听方面的双重享受！书中包括全机体以及人物图库，讲述高达系列另一面的故事，还会介绍制作人员的开发历程等众多资料。而此次奉送的《机动战士高达EVOLVE》DVD更是所有《高达》迷必看的作品，高清DVD的映像质量，系列3D动画完全放送。

10月27日 全国上市

游戏光环DVD 第29辑



紧急收录《生化尖兵》《街头霸王IV》 游戏预告片！

《光环》三部曲剧情演义，全程中文语音，有关游戏的一切都将在这里被揭开！《天剑》剧情影像，让你体验电影级别的故事、动作场面以及人物表情！《枪神》最高难度精彩表演！辣手神探在枪林弹雨之中大展神威！热血最强为你带来《女神侧身像2》十大限制·两小时极限通关！化不可能为可能，就在《游戏光环DVD》！

10月29日 全国上市

游小说 第8期



2007年最受关注游戏——《最终幻想VII 危机之源》六万字精彩剧情小说一次奉上！此外，《宿命传说 苍黑的思念》、《战国BASARA2 酷炫与帮派》、《质量效应 启示》、《寂静岭2》这四大各具特色的官方小说也将继续带您进入美妙的游戏世界中，《宿命传说》更是将迎来激动人心的最终章。而本期还会为大家带来玛娜撰写的《最终幻想VIII》小说。另外，光盘中将会收录《生化危机》的剧情小说。

现已上市 各地报刊亭销售中

模魂志 第14期



在G.F.F.新品不断的现在，本辑将继续为您剖析这个由Katoki先生倾力打造的精美高达系列。随着“《凉宫春日》系列”全面走红，这次为您带来近期手办与PVC完成品的分析购买事项。而被誉为细节最丰富的沙扎比模型亦会于本辑登场。此外，必不可少的当然还有众多的热门PVC完成品以及成品玩具介绍。而在VCD中则会为您展示人物手办模型的制作及珍珠色涂装的方法。

现已上市 各地报刊亭销售中

最终幻想VII 十周年终极典藏



208页大16开豪华精装特辑
＋CG典藏DVD

给国内无数玩家留下难忘回忆的《最终幻想VII》终于迎来了自己的十周年纪念，在此，我们特别推出这本《最终幻想VII 十周年终极典藏》，历史回顾、世界解析、用语解说、故事年表、人物介绍、设定欣赏、官方插画、周边商品、制作人访谈……与《最终幻想VII》及其周边作品有关的一切尽数收录于此。此外还将奉送CG典藏DVD，带您重温那些难忘的记忆！

现已上市 各地报刊亭销售中

动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买
网址：http://shop33788833.taobao.com

变形金刚漫画特别版 真人电影前传



创造票房奇迹的《变形金刚》真人电影官方前传漫画，代表美漫最高水准的IDW新锐画风与电影版故事起源的精彩剧情，让您再次身临变形金刚超越想像的奇妙世界！超值附送DW漫画公司“遗迹”——变形金刚20周年纪念作品《夏季特辑》，收录变形金刚漫画四大系列的四个外传故事，让漫迷一次领略截然不同的多种画风。音乐集收录真人电影原声大碟，绝对振奋的听觉盛宴。

现已上市 各地报刊亭销售中

掌机王SP 第74辑



本辑卷首特报为你带来“《王国之心》系列”登陆NDS、PSP的新作——《王国之心 358/2天》、《王国之心 梦中诞生》的详细情报，同时还有《ASH 远古封印之炎》、《英雄传说 空之轨迹SC》、《虹吸战士 洛根之影》、《高达 战争编年史》等四款新作的完全攻略。本辑口袋光环收录了《最终幻想Ⅳ》、《勇者斗恶龙Ⅳ》的最新影像，同时还有大受欢迎的“小米带你逛市场”，这次小编米格将会带大家去购买新版PSP。

现已上市 各地报刊亭销售中

怪物猎人 官方小说 第三、四部



获得世界最大网络书店亚马逊满分评价，《怪物猎人》官方小说再度震撼登场。第三部《队长的资格》，第四部《狩猎的追忆》同时推出，紧接前两部故事，为您奉献更为精彩的篇章。本次依然特别采用口袋本形式推出，便于掌机玩家携带观看。而且还会附赠《怪物猎人》的精选音乐迷你CD供您欣赏。

现已上市 各地报刊亭销售中

最动漫 第7期



4小时DVD+精美赠品+动听CD集

本期DVD收录了《名侦探柯南 绀碧之棺》+《灼眼的夏娜》华丽的双剧场版，秋季档新番大盘点将带你领略下半年动画的全新魅力，还有精彩的特别企划“便当特辑”和2007年MV大奖赛，以及独家附赠的《幸运星》OTAKU人生测试题。此外，豪华版还会加送《七色星露》超萌笔袋和EVA新剧场版原声音乐集。本期内容依旧精彩有趣，千万不要错过哦！

现已上市 各地报刊亭销售中

变形金刚 昨日幽灵 《变形金刚》电影版前传小说



历史上不为人知的秘密飞船，人类与变形金刚的首次接触，美苏两大国在北极冰原上的对峙，红蜘蛛的阴谋轨迹，汽车人与霸天虎间爆发的宇宙大战，在地球上首次苏醒的威震天……

2007年最受关注电影之一，《变形金刚》真人电影版前传小说。无论您是《变形金刚》爱好者还是科幻小说爱好者，本作都是必读之作，而电影版中隐藏的一切谜团也将尽在此处解开！

现已上市 各地报刊亭销售中

口袋玩家 VOL.2

面向所有口袋妖怪爱好者的专门志！



224页正文+动画DVD
+《探险队》主题赠品

《口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队》76页超详尽系统解析，一周目、二周目剧情攻略，非主线迷宫、隐藏迷宫、隐藏任务，道具、技能、精灵入手全资料。《口袋妖怪详尽分析VOL.2——龙啸九天》，收录6只神级、准神级龙族精灵，让人气龙族精灵更强大！专题企划：《口袋妖怪原型探析1》，解析现实中的口袋妖怪原形，探索我们身边的人文自然世界。DVD收录《宠物小精灵DP》（42～46）中文字幕动画。并赠《口袋妖怪探险队》主题超值精美赠品。

现已上市 各地报刊亭销售中

年末商战开打 三巨头终极对决

文 星夜
美编 NINA

在欧美和日本，一般从10月末开始，就进入到一年中最火热的年末商战，在这最后一个季度中的销售额常常会占到全年总销售额的一半以上，因此年末商战的成败几乎可以决定一家游戏公司的全年业绩。

2007年的年末商战有着非凡的意义，它是三大次世代主机步入成熟之前的一次决战，经历这一场对决之后，将可能决定今后的业界格局。因此进入10月份后，索尼、微软和任天堂相继有爆炸性新闻公开。微软通过9月份的《光环3》为年末商战开了个好头，PS3虽然今年缺乏大作，但从10月5日开始陆续公布的PS3全球大降价决定使其在年末商战中重新具备了强大的竞争力，而任天堂于10月10日召开的秋季发布会则是其年末商战的开战声明，充分体现了目前任天堂势力的雄厚根基。2007年的年末商战已经开打，三大巨头都在使出浑身解数，不管战况如何，竞争越激烈，玩家必然会从中获益更多。

索尼：重拳出击挽救危局 PS3全球大降价！

售价一直是PS3面临的最大问题，虽然索尼已经为卖出的每一台PS3承受巨额亏损，但由于该主机的成本实在太高，因此其价位一直保持在599美元居高不下。今年7月索尼将60GB版PS3的售价降低100美元，但是很快就确认60GB版PS3即将退出市场，今后将主要卖售价599美元的80GB版PS3，也就是说PS3的实际价格仍然没变，只是多了20GB的硬盘空间。不过此后没多久就传出了399美元的40GB版PS3即将推出的消息，10月初，这则消息终于得到确认，只是这次是由售价最高的欧洲率先做出了降价决定。

注意 新版PS3将无法兼容PS2游戏！

索尼之所以能够让40GB版PS3大幅降价达200欧元，主要是因为有效控制了主机的生产成本。为了压缩成本，新款的40GB版本除掉了很多不是很实用的功能，比如说将USB 2.0接口从4个减少到两个，几乎完全派不上用场的多个存储卡插槽也被取消了。但是还有一种重要功能的取消引起了强烈争议。

PS3原本是通过在主机内部搭载PS2所用的EE+GS芯片实现对PS2游戏的兼容，后来考虑到成本而取消了其中的EE芯片，改用软件模拟的方式兼容PS2游戏，但这款新型号的40GB版PS3取消了包括GS在内、为兼容PS2游戏而添加的所有芯片组，将无法通过软件模拟的方式兼容PS2游戏，至于今后是否有可能通过固件更新实现对PS2游戏的兼容，目前索尼并未发表声明。

对于取消PS2游戏兼容功能的原因，SCEE发言人Nick Sharples说："我们已经多次清楚地重申，我们的优先任务是为PS3开发创新的新功能和服务，而不是向下兼容的功能。这款40GB的型号不含PS2的任何芯片组，因此只能兼容PS游戏。对于那些认为向下兼容功能很重要的玩家，他们可以选择附赠两款游戏和外加一个六轴手柄的60GB版Starter Pack。"

欧洲：降价200欧元！

在欧版PS3降价的官方声明发表之前，欧洲各媒体早已传得沸沸扬扬，Engadget网站、英国《MCV》杂志、法国《Les Echos》报纸、《GamePro》法国版等媒体相继宣称得到可靠线报，SCEE尚未表态，40GB版PS3的亮相已经成为众所周知的秘密。因此SCEE于10月5日正式宣布推出399欧元（或299英镑）的40GB版PS3时，没有任何人感到意外。

早在今年E3展上SCEA宣布美版60GB版PS3降价时，SCEE方面就因为"欧版PS3为何不降价"而遭到质疑。当时就是SCEE高层率先揭了美国分公司的底，透露了60GB版所谓降价其实只是清仓甩卖，当时这位高层还表示欧版PS3"另有安排"。虽然欧版PS3的售价是全球最高的（60GB为599欧元），但在欧洲PS3的经营成绩还算不错，发售后的大半年时间里一直领先于X360，直到8月份之后才被X360凭借大量大作反超。这次欧版PS3率先降价可以说是回应了人们对于欧版PS3发售最晚又售价最高的种种不满，体现了索尼对欧洲市场的重视。

正如之前一些消息灵通人士透露的那样，40GB版PS3的推出计划已经筹备了很久，之所以迟迟没有公开，是由于担心影响现有60GB版的销售。因此SCEE于5日公开40GB版PS3，10日就已经可以在各大零售商那里买到。

SCEE在官方声明中说："推出新款PS3是我们应广大用户的强烈要求而做出的决定，同时也是对未来潜在的PS3用户进行了深入的研究。"



40GB欧版PS3
发售日：10月12日
售价：399欧元/299英镑

日本：降价1万日元



虽然40GB欧版PS3的降价幅度达到了200欧元，但399欧元的价位仍然是相当高的，按照汇率换算，这个价格仍然相当于500美元或5万日元，与原先销售的20GB美版和日版PS3售价接近，因此很多人更关心的是日版机和美版机的售价。

10月9日，SCEJ终于发布新闻稿，公布了40GB日版PS3的上市信息。SCEJ宣布带有40GB硬盘的新款PS3将于11月11日在日本推出，以庆祝PS3在日本发售一周年。由于日本玩家对于白色主机情有独钟，因此首发当天SCEJ将会提供黑色(型号：CECHH00)和陶瓷白(CECHH00 CW)两种颜色供玩家选择。这两种颜色机型的售价均为39980日元，比原先20GB版PS3的售价降低了一万日元。

或许是为了处理掉现有的20GB和60GB版PS3的存货，SCEJ同时决定从10月17日开始将这两个版本的PS3售价下调5000日元，分别降到44980日元和54980日元。在10月17日之后购买现行版本PS3以及11月11日之后购买新型PS3的玩家都有机会获得一张蓝光《蜘蛛侠3》，SCEJ将会限量赠送20万张，送完即止。

与欧版一样，日版的40GB版PS3也取消了PS2游戏兼容功能，取消了存储卡插槽，USB接口从4个减少到2个。并且该版本PS3附带的也是具有振动功能的新手柄，零卖的黑色和陶瓷白六轴振动手柄也将于11月11日同步上市，售价为5500日元。

60GB版PS3同步降价

今年E3期间，SCEE虽然没有公布PS3降价，但是公开了一款60GB版的“Starter Pack”超值套装，这款套装的售价与原来的普通60GB版主机相同，都是599欧元。但是套装内赠送了两款来自索尼第一方的大作，并且还有两个六轴手柄。而这次在推出399欧元的40GB的同时，SCEE也将Starter Pack的售价下调到了499欧元。

为了向人们证明这次PS3是真正的大幅降价，SCEE表示，今后40GB版本PS3将会是主力机型，售价高出100欧元的60GB版在目前的存货卖光后将不再供应。不过在英国将会推出一款新的“Value Pack”取而代之，这个套装是60GB版PS3，可以兼容PS2游戏，带有一个六轴手柄，两张第一方的游戏，售价为349英镑，比之前的价格便宜了76英镑。

美国：降价200美元！

SCEE声明发表的两周后，SCEA总裁Jack Tretton路透社的采访中确认，40GB美版PS3将于11月2日发售，售价为399美元，比之前的80GB版便宜200美元，而现有80GB版PS3也同步降价100美元。这款40GB版PS3与欧版一样无法兼容PS2游戏，Tretton说：“向下兼容功能是很好的第二选择，但远远不足以成为第一选择。”由于这则消息是在本刊截稿当天闪电公布的，目前具体细节尚不明确，相关信息请关注本刊续报。

《真·三国无双5》同捆套装

40GB日版PS3公布的第二天，Koei宣布《真·三国无双5》将于11月11日发售，PS3和X360版将同日推出，普通版售价7560日元，“TREASURE BOX”版售价13440日元。订购该作的玩家可以获得特制游戏盒套。

《真·三国无双5》是今年PS3在日本最具号召力的作品，虽然此次也将推出X360版，但由于X360在日本的低迷现状，PS3版显然才是Koei的重点。这次将发售日选在11月11日，是索尼与Koei对游戏进行联合宣传的结果。为了提高该作对PS3的推动效果，索尼将于11月11日当天推出《真·三国无双5》的PS3同捆套装，售价为49980日元。这款套装包含陶瓷白40GB PS3、一套《真·三国无双5》、角色与地图资料集、特制金属牌9种，以及4张特制保护贴。



▲《真·三国无双5》PS3同捆套装的赠品内容与“TREASURE BOX”版基本相同，只是金属牌的设计有所不同。



▶ 本作的预约特典：特制游戏盒套。

在此期间，Koei与SCEJ联合举办了游戏的猜谜抽奖活动，从猜对答案的玩家中抽取33人，奖品包括52寸BRAVIA液晶电视、60GB版PS3、最新VAIO笔记本电脑、索尼单反数码相机α100以及PS3游戏软件等。

业界声音

PS3在欧洲上市不到7个月就降价了200欧元，成为有史以来降价速度最快的主机，虽然对于准备购买PS3的玩家来说肯定是令人振奋的消息，但刚购买PS3没多久的玩家难免觉得心中不平衡。对此，SCEE英国分公司常务董事Ray Maguire在记者的采访中说，PS3的早期购买者觉得被欺骗是属于“很自然的事”。但是Maguire同时说：“在整个消费电子市场，这种事是再正常不过的，我自己以前花了1万英镑买了一台等离子电视，不到3年就降到了3000英镑。这个市场就是这样的。但是他们可以比其他人先享受了6个月。”

英国PS3官方杂志的编辑Daniel Dawkins认为，随着PS3的大幅降价，目前次世代战争的格局正在逆转，PS3将最终胜出。Dawkins认为在未来三个月内，PS3的销量将会比过去6个月内的销量总合还高，甚至达到其两倍。他说：“PS3是一台复杂但机能强劲的游戏机，初期的高价和游戏荒的状况都将改变。到了明年，我们会觉得索尼失败的说法很可笑。”

关于40GB版PS3无法兼容PS2游戏的问题，索尼表示由于取消了所有PS2的芯片组，因此要完全依靠软件模拟，就意味着需要针对不同的游戏打补丁，而PS2游戏种类众多，需要浪费大量的人力物力，但现在索尼的重点是开发PS3的游戏和服务，因此出于技术、时间和成本等问题考虑，40GB版PS3无法兼容PS2游戏。对于兼容PS2游戏的重要性，多数媒体认为影响不大，正如Dawkins所说：“有多少人会在PS3上玩PS2的游戏呢？就我的经验来说很少。要玩PS2游戏干嘛不用PS2呢？索尼又不会把你的PS2偷回去。”

任天堂 市场大扩张迈出第三步！

每年年末商战对于所有游戏公司都有非凡的意义，对于任天堂的意义更加重大，过去任天堂的游戏主要面向低年龄层玩家，而圣诞商季期间最活跃的正是这个市场群体，因此在这段时间内，任天堂的大作阵容和广告预算都是业内最高规格的。如今任天堂的用户群已经向多元化发展，但在年末期间依然集结了任天堂最强的游戏阵容。进入10月份后，低调了一段时间的任天堂开始全面爆发。可以看出，随着市场地位的逐渐巩固，任天堂正在极力拉拢第三方，在秋季发布会中公布的Wii版《怪物猎人3》更是震撼了整个日本游戏业。从目前的局势来看，今年圣诞商季期间的最大赢家仍然会是任天堂。

2007秋季任天堂发布会



任天堂每年秋季都会召开战略发布会，去年是在东京游戏展之前召开，今年任天堂在TGS期间没有任何举动，但在10月10日，任天堂相继于日本和美国举办了“2007年秋季任天堂发布会”。10月10日于千叶幕张会展中心举办的会议其意义相当于过去任天堂的个展“Space World”，任天堂在此会议中公布了大量新作和新服务的消息，任天堂社长岩田聪在会议中提出，接下来任天堂将会迈出“扩大游戏人口”的第三步。

“扩大游戏人口” 前两步已顺利完成

这次发布会主要由岩田聪的演讲和宫本茂的《Wii Fit》演示两个部分构成。岩田聪的演讲仍然是围绕“扩大游戏人口”的任天堂基本方针。在

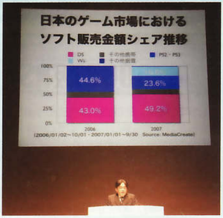


▲1996到2006年间的日本游戏市场规模。

2004年以前，游戏玩家的数量在不断减少，而随着NDS和Wii的推出，游戏市场规模在急速恢复，今年预计也将会有25％以上的增长率。岩田聪说：“随着Wii和PS3的发售，今年家用机硬件的销售额达到了去年的5倍，而市场的扩大是以硬件销量的提升为支撑。”

针对过去任天堂的主机上主要都是任天堂游戏的局面，岩田聪表示2006年NDS上的游戏确实以任天堂为主，但是进入2007年后，有半数以上的市场份额都属于第三方，各游戏公司对NDS的投资越来越积极，而Wii也在经历同样的过程。

关于Wii和NDS的用户构成，岩田聪通过GBA和NGC的数据对比进行了说明。任天堂在东京和大阪对3000多人进行了调查，在2005年GBA的绝大多数用户都是青少年。2005年NDS在日本的用户基数是300万，与GBA接近，而到了2007年已经增加到1800



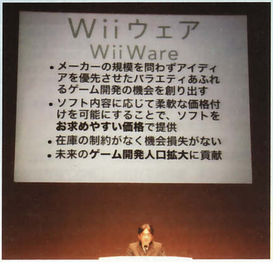
▲NDS（紫色）和Wii（淡蓝）的市场份额不断提高。

万。如今在三四十岁的人群中NDS也非常受欢迎，NDS的女性用户比例目前已经达到53％，Wii也已经达到51％。在每个家庭中，NDS的平均使用者有3个，Wii为3.5，比过去游戏机的平均值大幅超过了2人之多，可见Wii家庭同乐的概念已经得到了认可。

扩大游戏人口的第三个步骤

任天堂扩大游戏人口的第一个步骤是推出NDS，第二个步骤是Wii，接下来的第三个步骤将会围绕网络。岩田聪说，Wii对于改变家庭与游戏机以及电视与游戏机的关系方面已经取得了一定的成果，但是对于网络和电视的关系做得还远远不够。根据岩田聪发布的数据，Wii的全球网络连接率达到了40%，但仍然有大部分用户因为网络连接太过麻烦而放弃该功能。为此，任天堂目前已经与NTT紧密合作，将会改善Wii的网络环境，任天堂还将开设一个咨询中心，专门负责为用户解决Wii的上网问题，包括向用户提供设备，以及上门安装网络。

让玩家可以下载到经典游戏的“虚拟主机”网络服务是大多数用户使用Wii上网的主要原因，目前在“虚拟主机”服务中提供下载的游戏已经有203款，全球付费下载数量已经超过780万。接下来任天堂将会推出“WiiWare”服务，该服务与“虚拟主机”相似，只是提供下载的并非老游戏，而是全新的小品级游戏。这些游戏下载之后也会在Wii菜单中以频道的形式显示。岩田聪认为WiiWare的游戏流通成本低，没有存货风险，是现有零售游戏很好的补充，并且将会以很低的价格推出，创意的比拼将会是此类游戏的关键。



创意游戏之家——WiiWare

WiiWare将于明年3月正式推出，目前公开的首批游戏都是极具创意的迷你游戏，包括：《口袋妖怪牧场频道》、《马里奥医生与细菌扑灭》、《最终幻想水晶编年史 小国王与约定之国》等。目前已经有相当数量的Wii Ware游戏正在开发中，任天堂从第三方开发商那里接到的游戏开发申请和提议多达100多项。

口袋妖怪牧场频道

通过这个迷你游戏，玩家可以把NDS版《口袋妖怪 钻石·珍珠》中获得的口袋妖怪们传输到Wii中，然后在牧场的环境中管理这些口袋妖怪。你还可以将自己或者家人的Mii形象投入到牧场中与口袋妖怪们互动，可以为它们画画，然后将这些画发给朋友。


▲玩家自己的Mii形象可以与口袋妖怪们一起玩。

Hudson三部作品

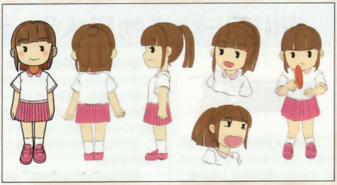
Hudson也一口气公开了三款WiiWare游戏，分别是《Star Soldier R》、《炸弹人》和《Joy Sound》。《炸弹人》和《Star Soldier R》都是各自系列的最新作，不过前者的细节尚未公布，后者则是3D纵向射击游戏，有两种升级胶囊，红色胶囊可以提升火力，蓝色胶囊可以强化防护盾。《Joy Sound》是一款卡拉OK游戏，会定期提供新歌曲和迷你游戏下载。Hudson会推出一个USB麦克风，并且计划推出一款同捆麦克风的零售版游戏，其中包含聚会游戏、迷你游戏以及大量流行歌曲。这三款游戏都将于明年春季推出。


▶「Star Soldier R」的战斗画面非常火爆。



轻松乒乓球Wii

这是由《罪恶装备》的开发商ARC SYSTEM WORKS公司开发的一款WiiWare游戏，玩家可以用Wii手柄模仿挥舞乒乓球拍的动作。之所以叫"轻松乒乓球"，是因为游戏中的移动都是由电脑控制，玩家要做的只是看准来球的方向和速度，掌握时机挥拍，玩家也可以自己设定球员的移动方式。本作支持2对2比赛，另有5种迷你游戏供玩家挑战。



马里奥医生与细菌扑灭

这是经典的《马里奥医生》的重制游戏，玩家可以用自己的Mii形象替代马里奥，还可以通过Wi-Fi功能与朋友比赛。游戏中还收录了《更能锻炼大脑的成人DS训练》中收录的细菌扑灭游戏，现在可以四人协作进行游戏。

◀ 游戏玩法与《马里奥医生》一样，只是Mii替代了马里奥。



丸棒四角



一款由丸（圆形）、棒（直线）与四角（方框）构成的益智类游戏，画面中同时显示3个窗口，每个窗口各显示其中的一种图案，在一个窗口中的操作会影响其他窗口，在三人模式中会造成爆炸。

最终幻想水晶编年史 小国王与约定之国



本作故事发生在2003年NGC版《最终幻想水晶编年史》之后，讲述一位国王通过学习水晶之力，用水晶的力量振兴国家的故事。SE对该作的类型定义是"国家建造RPG"。本作的制作人是《前线任务5》的制作人土田俊郎。本作目前的开发度为60%，推出时间未定，其下载费用为1500点"Wii Point"。

Square Enix在现场提供了游戏中第四章某一日内容的试玩，在这一章中，玩家的王国已经发展为一个小镇，在小镇中有一座城堡。不过刚开始的时候，玩家只有一块空地，玩家的目标就是从这块空地开始建造一个王国，并且吸引更多的居民。这样玩家就需要借助水晶之力开始建造各种建筑物，例如面包店、武器店、公园等，每种建筑类型都会吸引不同类型的居民。

新的建设项目需要魔法力量，这可以通过冒险获得，不过玩家自己是不能接受冒险任务的，有时候会有一些冒险家来到小镇，通过从市民那里所收的赋税，可以招募这些冒险家完成任务，他们就会帮你收集所需的魔法力量。与这些冒险家的关系是本作的重要因素，玩家要确保冒险的难度级别与冒险家的能力匹配，否则冒险家就会失败，甚至失去信心。另外还要确保武器店有最新的武器，让你的冒险家用最好的武器挑战新任务。每天晚上，冒险家就会回到小镇，向玩家汇报探险情况，通过这些报告确认这位冒险家的优劣势。有时候玩家需要改变一个冒险家的职业去挑战特定任务。NGC版原作中的一些经典角色也会在本作中出现。

▶系列吉祥物莫古利登场。




◀ 努力将自己的国家建设成这样繁华的王国吧！

Wii独占《怪物猎人3》

此次任天堂发布会最令人意外的事件发生在新作介绍部分的最后，Capcom首席制作人稻船敬二出现在大屏幕中，介绍了将会让玩家用遥控器手柄享受全新乐趣的《怪物猎人3》。由于该作最初是宣布在PS3上推出，并且在《FAMI通》的新作期待榜中排名第五，因此这成为了Capcom又一次出尔反尔的行为，遭到不少玩家的抗议。稻船敬二在发布会中并没有透露该作的PS3版开发情况，但是原定于PS3上推出的《怪物猎人3》在发布会之后就从Capcom的官方网站中消失了，取而代之的是Wii版《怪物猎人3》的发售信息。

随后Capcom向媒体透露，《怪物猎人3》将会是Wii的独占游戏，发言人说："考虑到PS3游戏高昂的开发费用，我们决定将《怪物猎人3》的开发平台变更到Wii上。"岩田聪也表示，这是任天堂扩大游戏人口的全球战略的一部分。



《Wii Fit》发售日确定

任天堂的年度重点大作《Wii Fit》确定将于12月1日发售，游戏软件配备平衡板的售价是8800日元。宫本茂、体育评论家森末慎二、模特相泽纱世与主持人中井美穗一起进行了游戏的现场演示，宫本茂说："大家是否觉得我瘦了一些？因为我很享受《Wii Fit》的开发过程。"

现场提供的体验版中有瑜伽、有氧运动、平衡游戏等，首先是身体测量，测量静止和步行时的重心平衡、平衡年龄和BMI（肥胖度）。Wii平衡板非常坚固，但是仍然禁止跳跃等剧烈的玩法。任天堂表示Wii平衡板只适合136公斤以下人士使用，大多数亚洲人的体重应该都在此范围以内，不过在美国可能会有不少玩家因此与《Wii Fit》无缘。





Wii日本重点新作发售表

发售日	游戏名	发行商
10月25日	宝岛Z	Capcom
10月25日	热舞革命 火热派对	Konami
10月25日	幽灵战队	SEGA
11月1日	超级马里奥银河	Nintendo
11月1日	欧普纳大冒险	Koei
11月15日	生化危机：安布雷拉历代记	Capcom
11月22日	马里奥与索尼克 北京奥运会	Nintendo
11月22日	鬼太郎 妖怪大运动会	NBGI
11月29日	战国BASARA2：英雄外传	Capcom
11月29日	火影忍者 疾风传：激斗忍者大战！EX2	Takara Tomy
11月29日	魔法飞球2	Tecmo
12月1日	Wii Fit	Nintendo
12月6日	英雄不再	MMV
12月13日	陆行鸟之不可思议的迷宫：忘记时间的迷宫	Square Enix
12月13日	梦精灵：星降夜物语	SEGA
12月13日	灵魂能力传奇	NBGI
12月20日	FIFA 08	EA
12月20日	实况强力职业棒球Wii决定版	Konami
年内	阿尔戈斯战士：肌肉冲击	Tecmo
2008年1月	索尼克滑板 SHOOTING STAR STORY	SEGA
2008年1月24日	任天堂全明星大乱斗X	Nintendo
2008年3月	DECA SPORTA Wii十项全能	Hudson
2008年	不可思议的迷宫 风来的西林3	SEGA
2008年	家庭教练 体育运动世界	NBGI
2008年春	仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	NBGI
2008年春	国王物语	MMV
2008年内	银河战士3	Nintendo
2008年内	马里奥赛车Wii（暂名）	Nintendo
2008年内	突击！！超级大战争W！！（暂名）	Nintendo
2008年内	超级马里奥运动场 家庭棒球	Nintendo
2008年内	Wii Music（暂名）	Nintendo

NDS日本重点新作发售表

发售日	游戏名	发行商
10月11日	DS西村京太郎侦探	Tecmo
10月18日	索尼克冲击大冒险	SEGA
10月25日	最终幻想战略版A2	Square Enix
11月1日	三国志DS	Koei
11月8日	马里奥聚会DS	Nintendo
11月22日	流星洛克人2	Capcom
11月22日	勇者斗恶龙IV	Square Enix
11月29日	莱顿教授与恶魔之箱	LEVEL－5
12月6日	纯真传说	NBGI
12月20日	最终幻想IV	Square Enix
12月	高速卡片战斗 卡片英雄	Nintendo
年内	忍者龙剑传：龙剑	Tecmo
2007～2008年初	世界树之迷宫II 诸王的圣杯	Atlus
2007～2008年初	雷电十一人	LEVEL－5
2008年	超级大战争DS2	Nintendo
2008年	马里奥与索尼克 北京奥运会	Nintendo
2008年	星之卡比Ultra Super Deluxe（暂名）	Nintendo
2008年	永恒编年史（暂名）	Nintendo
2008年	火焰之纹章（暂名）	Nintendo
2008年	勇者斗恶龙IX	Square Enix

Wii美国重点新作发售表

发售日	游戏名	发行商
10月28日	吉他英雄III	Activision
10月29日	超级大战争2	Nintendo
10月30日	极品飞车：职业街头赛	EA
10月30日	辛普森一家	EA
10月31日	Manhunt2	Rockstar
10月内	蜘蛛侠：敌友难辨	Activision
10月内	托尼滑板：训练场	Activision
11月5日	火焰之纹章 晓之女神	Nintendo
11月6日	热舞革命 火热派对	Konami
11月6日	乐高星球大战全传	LucasArts
11月6日	马里奥与索尼克 北京奥运会	SEGA
11月12日	超级马里奥银河	Nintendo
11月13日	古墓丽影：周年纪念版	Eidos
11月13日	荣誉勋章：英雄2	EA
11月19日	林克射击训练（Wii Zapper同捆游戏）	Nintendo
11月内	超执刀：新鲜血液	Atlus
11月内	幽灵战队	SEGA
11月内	战火兄弟连：进军30高地	Ubisoft
11月内	雷曼：疯兔危机2	Ubisoft
12月4日	金罗盘	SEGA
12月内	阿尔戈斯战士：肌肉冲击	Tecmo
圣诞期间	梦精灵：星降夜物语	SEGA
冬季	灵魂能力：传奇	NBGI
2008年2月10日	任天堂全明星大乱斗X	Nintendo
2008年2月	英雄不再	Ubisoft
2008年春季	马里奥赛车Wii	Nintendo

NDS美国重点新作发售表

发售日	游戏名	发行商
10月30日	极品飞车：职业街头赛	EA
10月30日	辛普森一家	EA
10月内	蜘蛛侠：敌友难辨	Activision
10月内	托尼滑板：训练场	Activision
11月6日	乐高星球大战全传	LucasArts
11月6日	勇者斗恶龙怪物篇：Joker	Square Enix
11月13日	Boogie	EA
11月13日	料理妈妈2	Majesco
11月19日	马里奥聚会DS	Nintendo
11月20日	最终幻想：亡灵之翼	Square Enix
11月内	使命召唤：现代战争	Activision
11月内	魂斗罗4	Konami
11月内	战锤40000：小队命令	THQ
11月内	忍者龙剑传：龙剑	Tecmo
11月内	雷曼：疯兔危机2	Ubisoft
12月4日	金罗盘	SEGA
2008年1月21日	超级大战争DS2	Nintendo
2008年2月	刺客信条	Ubisoft
第一季度	马里奥与索尼克 北京奥运会	SEGA

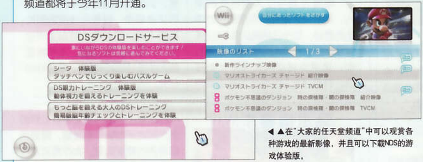
两个新频道公开



▲Mii比赛频道。

增加各种有趣的“频道”也是让Wii的网络服务更加有趣、更加吸引人的主要手段，岩田聪介绍了即将推出的两种新频道。

首先是Mii比赛频道，玩家可以在投票广场中对自己玩过的游戏进行打分。而“大家的任天堂频道”则是一个游戏资讯频道，这与之前任天堂在日本全国各地的车站设立的“DS Station”游戏下载站类似，玩家可以在Wii上选择自己喜欢的游戏体验版下载，并以用户们的打分为参考。这两个频道都将于今年11月开通。



◀▲在“大家的任天堂频道”中可以观赏各种游戏的最新影像，并且可以下载NDS的游戏体验版。

2007任天堂媒体峰会

继日本的发布会之后，美国任天堂于10月11日在旧金山举办了“2007任天堂媒体峰会”，公布了面向美国的新作和新服务计划，并提供了大批重点新作的试玩。

美国任天堂市场部副总裁乔治·哈里森表示，美版《任天堂全明星大乱斗X》将会延期到明年2月10日发售。不过就算没有该作，今年年末Wii在美国仍然会有极高的需求量，为此今年末Wii的出货量将会达到去年的2倍。今年假期期间，Wii在美国将会推出86款游戏，而X360为47款，PS3为38款。



NDS新作情报

超级大战争DS2

任天堂目前并没有公布本作详情，不过从公开的画面中可以看到本作采用了一批全新角色，游戏风格上将会更加真实而军事化。此外还可以看到本作新增的摩托步兵单位。





永恒编年史



这是一款由任天堂发行、PAON公司(代表作：《大金刚喷射木桶》)开发的RPG新作，将于2008年发售。游戏以中世纪的欧洲为舞台，玩家可以用触控笔进行角色移动、调查物体等动作，并且还可以直接绘制战斗时的魔法方阵。

火焰纹章重制版





“《火焰纹章》系列”在NDS上的第一部作品将会是FC上的系列第一作《暗黑龙与光之剑》的重制版，除了画面上的改良外，本作也将会增加新剧情，并且还对应Wi-Fi机能可以联机对战，或者租借朋友培养出来的强力角色帮助自己作战。

永恒之轮

由《异度传说》、《霸天开拓史》等作品的Monolith小组开发，《异度装甲》音乐制作人光田康典成立的PROCYON工作室也参与了游戏的制作，目前该作细节未明，只能确定是一款动作RPG。



星之卡比 Ultra Super Deluxe

1996年在SFC上推出的《星之卡比Super Deluxe》的重制版，将会追加一些新的关卡以及新的迷你游戏，并对应2人协力模式。



高速卡片战斗 卡片英雄



2000年在GBC上推出的“《卡片英雄》系列”的最新作，强调高速卡片战斗，游戏中的卡片分为魔法卡和怪兽卡两大类，只要将两种卡片进行简单组合就可以开始对战。

Wii新作情报

超级马里奥运动场 家庭棒球



马里奥的各种体育游戏均大受欢迎，棒球这种在日本和美国均极为流行的体育类型自然也不会缺席。此次公开的《家庭棒球》是NGC上的《奇迹棒球》的续作，玩家可以使用遥控器手柄做出挥棒动作，游戏对应四人模式，有协力、妨碍、加油等充满乐趣的玩法。而在本作的单人挑战模式中，玩家可以在“棒球乐园”里收集同伴，通过完成迷你游戏和各种任务击败“库巴队”。

超级马里奥银河



考虑到很多刚开始接触游戏的用户对动作类游戏存在操作上的障碍，作为任天堂扩大游戏人口的理念表现，《超级马里奥银河》中将会加入“辅助模式”。在现场提供的试玩版中就是由工作人员操作2P，辅助记者操作的1P进行游戏。



马里奥与索尼克 北京奥运会

除了普通的奥运比赛项目外，在本作中还将出现一系列“梦幻比赛”，玩家还可以使用自己的Mii形象进行比赛。在这些梦幻比赛项目中，玩家将会在任天堂和世嘉经典游戏场景中比赛，还将看到熟悉的支援角色。









任天堂全明星大乱斗X

随着世嘉与任天堂合作的深入，索尼克开始在任天堂的游戏中全面登场，如今已经确认会在《任天堂全明星大乱斗X》中登场。在游戏中，索尼克将使用其速度优势作战，并且还可以升级成为超级索尼克。另外本作还有一个拍照模式，玩家可以随时暂停游戏，然后切换视点，将最佳角度的照片拍摄下来，这些照片可以上传到网上。由于开发问题，本作将延期到明年1月24日发售，售价6800日元。

马里奥赛车Wii





这款在今年E3展上首次公开的新作预定于2008年初发售，根据目前得到的最新消息，本作将首次收录摩托车。此外本作还可以进行网络对战，玩家可以用任天堂推出的新周边“Wii方向盘”进行游戏操作。



Wii Music

在去年的E 3展中匆匆亮相的《Wii Music》终于在本次发布会中首次公布详情，该作并没有提供试玩机，但是任天堂进行了操作演示，由任天堂的音乐开发组亲自用遥控器和双节棍手柄进行了演奏。

游戏中可以选择的乐器有40多种，例如目前公开的吉他、电吉他、小号、沙球、木琴等。乐队演奏由6个演奏者构成，不过游戏最多只能4人玩，当然一人操作也是可以的，电脑会自动指挥其余乐手演奏。与其他音乐韵律游戏一样，玩家要根据音符提示在准确的时间内按相应的键位，如果是吹奏小号，就要按遥控器手柄上的A、B键，如果是击鼓，就要把遥控器手柄和双节棍手柄当鼓槌挥舞。有些乐器还有一些特殊的玩法，例如吹奏小号的时候可以上下瞄准遥控器手柄，调节吹奏的力度。



微软 战斗远未结束

9月25日，以“结束战斗”为宣传口号的《光环3》终于上市，也正如微软的预想般获得了巨大的成功，并带动了X360的销量。X360今年的年末商战以强大的游戏阵容为后盾，虽然索尼大幅降低了PS3的售价，已经上市两年的X360却仍然坚持不降，三红灯问题造成的十几亿美元损失让微软难以轻易打出降价牌，在来势汹汹的Wii和价格狂降的PS3面前，X360的优势并不是很明显，对于微软来说战斗远未结束。

《光环3》狂敛3亿美金

《光环3》全球发售首日即创造了1.7亿美元的销售额，成为有史以来首日销售额最高的游戏，并且突破了《蜘蛛侠3》首周末1.5亿美元的票房，成为史上首日营业额最高的娱乐产品。10月4日，微软发布新闻稿，宣称《光环3》的首周销售额超过3亿美元，已经成为一个全球文化现象。根据微软从零售商处获得的数据，《光环3》发售当周，X360的销量达到了前一周的三倍。

微软主席比尔·盖茨说：“《光环》已经成为一个真正的文化现象，《光环3》的发售是X360乃至整个游戏业作为一种娱乐和艺术形态的重要里程碑，《光环3》代表了我们对娱乐业未来的理念。”

《光环3》发售后也迅速成为Xbox LIVE历史上最流行的游戏，首周即有270多万名玩家在Xbox LIVE上对战《光环3》，首发当日《光环3》的Xbox LIVE全球总游戏时间即达到360万小时，首周达到4000万小时，相当于4500年。

不仅在美国本土大获成功，《光环3》在欧洲和日本也获得了成功，目前该作已经被翻译成17种语言，在全球37个国家推出，三部曲的总销量已经超过2000万套。即使是在FPS类游戏人气较低的日本，《光环3》也获得了成功，根据Media Create统计的数据，该作在日本的首周销量为58672套，登上了当周日本游戏销量榜首，这也是X360游戏首次在日本登上销量榜首。在该作的推动下，X360的销量从上一周的1687台提高到5215台。

可是就在《光环3》出师告捷的同时，却传出了一则对微软十分不利的消息：Bungie即将脱离微软！

X360免费赠送两款游戏





PS3降价声明公布之后，人们纷纷关注微软是否也会接着降低X360的价格。10月8日，微软终于公布了X360的年末促销计划，令人失望的是这一促销计划并非降价，而是免费赠送两款游戏。

从10月末开始，购买X360豪华版（349美元）或者精英版（449美元），都将免费获赠两款游戏：《极限竞速2》和《漫画英雄终极联盟》，相当于省下了90美元。只不过这两款游戏本身的受关注度并不是很高，对于很多玩家来说可能并没有多少实际意义。

另外，虽然微软并未正式发表新闻稿，但“ARCADE”版X360的图片目前已经泄露到网上，这个版本的主机将会取代原先停止供应的简装版X360，其售价为279美元。ARCADE版X360虽然不带硬盘，但是带有一块256MB的记忆卡，一个无线手柄，以及一张包含5款ARCADE游戏的游戏碟，其中包括《吃豆人》和《Uno》。



头号大将Bungie单飞

10月1日，美国的一位网友在《西雅图邮报》的网站上发表了一则传闻，这位叫做Jacob Metcalf的网友宣称“我的一位朋友”透露，微软与Bungie已经“分手”。Metcalf自称是从事多媒体开发的“信息灵通人士”，他的朋友通过电子邮件将Bungie与微软分手的消息向他透露，并进一步表示《光环》的版权仍然归微软，但是Bungie可以自由开发新的品牌。Metcalf在网上发布的这则消息写得很随意，与平常一些网友捏造的假新闻很像，因此很多权威游戏媒体看过之后都认为这又是一则假新闻，但是当媒体联系微软之后，微软却没有否认，反而把话题引向《光环3》发售所取得的成功。

Metcalf在他的留言中说：“我的一个朋友认识Bungie里面的人，他刚刚冒死把Bungie的未来告诉了我。由于保密协议今天刚刚到期，他把有关细节发给了我。我对此深信不疑。”留言中所说的电子邮件节选如下：

Bungie为微软创造了那个超级大作系列之后，为了表示他们的感激，微软已经同意让Bungie离开。当然微软还会保留《光环》相关的所有版权，但是从今天开始，Bungie已经不再是微软的一部分。微软本来今天就要发布新闻稿，但是如果能够等到10月6日再发布，就不会影响到本季度的结算。但是今天是保密协议失效的时间，否则我就不告诉你了。

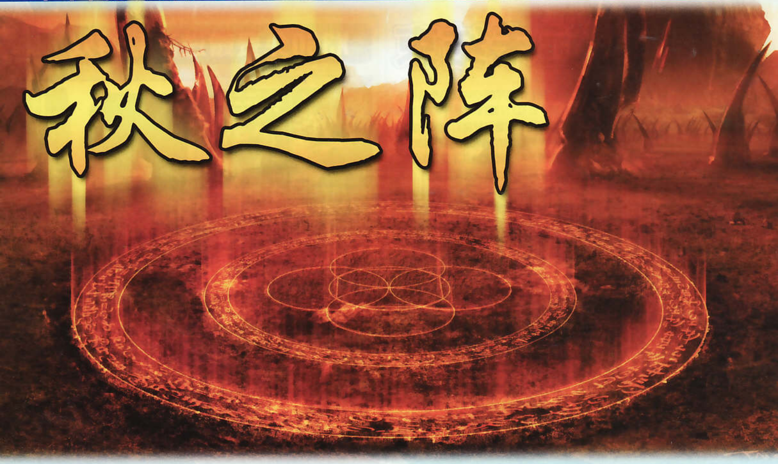
显然微软只想Bungie在他们接下来的日子里一直开发《光环》，而Bungie不喜欢微软总是想要让一切按照他们的意图去做，包括他们的游戏营销方式、与玩家们的交流方式，以及他们对利润的过度关注（比起业内其他公司确实如此）。因此，今天他们成为了独立的实体。他们可能仍然会为微软开发《光环4》，但是他们也可以自由开发新的品牌，不管是为哪部主机。（尽管他们仍然优先选择X360）

《西雅图邮报》经常爆出微软的最新内幕新闻，而Metcalf发的帖又说得头头是道，因此引起了人们的广泛注意。10月5日，这则被GameSpot等媒体都视为“不大可能”的传闻成为了现实，Bungie正式公布了脱离微软的官方声明。

Bungie表示，今后他们将成为一家独立的游戏开发商，全名是Bungie LLC，微软仍然持有Bungie的少部分股权，双方今后仍然会保持密切的合作关系。微软游戏制作室副总裁Shane Kim表示，微软仍然会继续投资于《光环》品牌，微软对此次Bungie单飞的官方定义是“双方合作关系的进化”。Bungie表示独立的初期他们仍然主要是为微软开发游戏，但是他们会积极开发《光环》之外的作品。Bungie创始人Jason Jones说：“Bungie就像一条鲨鱼，我们必须继续保持活力才能生存。我们将会继续挑战自己，或许我们也将成为海豚或者海牛。”

文 Darkbaby

秋之阵



金秋十月，电视游戏产业一年一度的收获季节——年末商战已然迫在眉睫。在这个娱乐消费型产业，年末商战三个月的销售额往往占据全年业绩的一半左右，历史上不乏依靠成功打赢此役反败为胜的实例(注：SFC和PS都是依靠年末商战的成功在北美地区最终取得压倒性胜利)。鉴于目前商业角逐的微妙胶着状态，三大硬件厂商无不全力以赴，以期在未来三个月中获得最大战果。

一直奉行着先发制人战术的微软此番依旧故技重施，九月下旬便早早不宣而战，本家发行的超级大作《光环3》的投入给原本死气沉沉的市场注入了一剂强心针，不但X360在欧美两地的硬件销量都全面反超原本一骑绝尘的Wii，《光环3》在已经被集体宣判死刑的日本市场也取得周软件销量冠军的不俗成绩。微软显然并不想让《光环3》效应成为短期行为，趁热打铁在全球发动了大规模促销宣传，虽然并没有实施硬件降价，附送热门软件的同捆销售模式依然极具吸引力。一些见风使舵的市场调研公司近期纷纷调整对未来年末商战格局的预测，Kaufman Bros.公司的分析师Todd. Mitchell近日一反先前对任天堂极力看好的态度，转而认为X360将取得优势地位，他预测截至2007年底X360全球实际销售预期为1710万台(比先前预期+60万台)，Wii的销售预期由原先的1980万台降低为1630万台，而高价且缺乏有力大作支持的PS3则以1030万台继续垫底(比先前预期-320万台)。微软近一时期的连续举措，确实给予竞争对手沉重压力，任天堂和索尼自然要采取对应行动还以颜色。

“我实在不理解为什么索尼会在这个时间发表降价消息，为什么不选择在TGS期间呢？那样的话宣传效果或许会更好些……”

——某日本业界事情通在获悉PS3降价消息后如是言。

PS3降价原本是所有人意料之中的事情，市场不利状况已经让索尼不堪沉重的压力，包括Square Enix和NBGI等第三方厂商多次公开抱怨PS3硬件价格过高影响普及，甚至还有厂商要挟降低权利金以减少开发风险，但其选择在TGS之后任天堂秋季战略发表会之前这个时间段发表确实让人备感突兀，或许更充分体现其急于想打破不利局面的迫切心情，当然也不排除对某些预知的大冲击进行防御性对策的可能性。PS3此番的降价力度相当之大，而降价开始时间按欧-美-日的顺序推移，非常耐人寻味的是，这个市场投入顺序也正好和PS3目前的销售景况相吻合，索尼的战略意图是先易而后难，试图让降价效果达到最大化。种种迹象表明，索尼对PS3进行价格调整实属无奈的仓促之举，其全球战略的协同性也出现了一定的偏差，目前该社显然尚未准备足够的新机型投入市场，选择在任天堂年末商战计划发表前夜仓促披露，更显得平井一夫领军的新经营层过于心浮气躁，完全对未来发展前景缺乏信心。

从8月末开始，近两年多以来一直顺风满帆的任天堂也终于遭遇了成长的烦恼。经历过爆发性成长的Wii在全球都出现了不同程度的销售下滑迹象，在日本本土尤其明显，周销量由过去10万台以上跌落到3万台左右，虽然和销售淡季旺季不无关系，但销售停滞状况还是显而易见的。《日本经济新闻》近期的一份行业调查报道显示：许多日本第三方游戏厂商的开发者担心Wii将和过去许多时尚流行商品一样因为失去新鲜感而迅速退潮，该主机正面临全面失败的危机。虽然这些言论不过是Wii发售之前就已经耳熟能详的一些老调再度重弹，目前Wii的暂时疲敝确实令人担忧。Wii的硬件销售低落与《Wii Sports》和《Wii Play》两款首发大作的市场牵引效果告一段落密切相关，这两款充分体现硬件特性的作品成功推动了主机的普及，《Wii Sports》的拥有度高达80%以上。新鲜感逐渐消退后，人们急切期待任天堂拿出新的东西再度刺激市场，而该社长期的沉默令外界备加猜测。

任天堂社长岩田聪9月11日接受媒体专访时认为：“Wii还远远没有到达可以宣布胜利的时候！”他同时表示一直以来无论NDS还是Wii都是依靠任天堂自家打拼争夺市场份额，有许多人抱怨由于任社产品过于强势影响了第三方的利益，进入了2007年这种格局已经发生了变化，目前第三方在NDS平台的软件销售额已经超过了50%以上，任天堂希望明年第三方的市场占有率能进一步达到70%以上，

真正实现利益共享的局面。岩田氏此番言论表达了任天堂希望与第三方强化合作的迫切心情，但并没有多少人猜透其背后隐藏着的弦外之音。

10月10日的任天堂战略发表会，在价格面最具优势的Wii居然并没有如外界预期地那样宣布降价，岩田聪也并没有再度大肆夸耀销售业绩，而是通过图形表格重申和第三方厂商的利益协作关系。除了公布了几款超大作正式发售日期以外，全场最令人震撼的消息就是Capcom人气大作续篇《怪物猎人3》登陆Wii平台的闪电发表，原本业界普遍猜测Square Enix会有所大动作，Capcom此番出人意表的惊人手笔着实教人吃惊非小。本次战略发表会，任天堂似乎已经成竹在胸，虽然并没有如去岁NDS大作100连发那样的豪举，从容平静背后隐藏的杀机却昭然若揭，大有毕其功于斯役之意。随后在北美召开的战略发表会，不过是把日本的那套路数重新敷衍一遍，连可爱的总裁大猩猩雷吉先生也没有露面作秀，该社好整以暇的高姿态确实令人惊异。任天堂日本战略发表会结束，Capcom官网上原有的PS3版《怪物猎人3》页面突然消失，全部更换成Wii版的通告内容，该社的股价也连续数日上涨。

前《FAMI通》杂志总编集长、现任日本Enterbrain社总裁浜村弘一在任天堂战略发表会后一反过去看空唱衰的基调，在其《FAMI通》个人专栏中放言Wii将凭借独特的魅力进一步扩大对于X360和PS3的优势，他同时认为由于高清电视的普及速度远未达到家电厂商期待的目标，以高清输出为卖点的PS3恐怕到2010年都难以有大作为。从市场角度来看，Wii的第一普及阶段已经随着标志性软件《Wii Sports》流行热潮的逐渐消退而告一段落，但是该主机的现状同样用经济学中"软着陆"这个术语来形容，其降落点正好是任天堂独擅场的年末商战期前夜，该社可以省却大笔额外促销宣传费用，利用年末传统旺季把硬件销售推到新的高峰。可能有些人又以为这不过是上苍再度眷顾任天堂的邀天之幸，然而我们从该社年末商战计划的部署完全可以清楚看到，局势的推移应该基本都掌控在其预想范畴之内。年末商战的软件攻势是任天堂自Wii发售以来交出的第一份答卷，其战略地位相当于当年NDS《任天狗》发售之时，大量传统游戏名作协同《Wii Fit》连续出击，这张答卷的得分高低将直接决定该主机未来的发展趋势。

任天堂年末软件潮的布阵态势非常值得推敲。除了在11月中旬全球发售的超级大作《超级马里奥银河》以外，目前其手中最有力的第一方游戏《全明星大乱斗X》的发售日却被刻意后移到1月末2月初。很显然，年末商战期被寄予斩关夺槊厚望的真正主角就是被称为平衡板的《Wii Fit》，这个新外设被该社视为克制X360在北美地区软件狂潮的胜负手。仅仅凭借自社的两三款大作和第三方若干二线游戏，相比X360的华丽软件阵容确实逊色颇多，但是一旦《Wii Fit》成功掀起第二次《Wii Sports》浪潮，胜败则不言自明。任天堂这样的软件布阵同时还隐藏着另一个深层含义，从11月末直到1月初这两个月时间里，破天荒地没有投入任何一款重量级的本社传统大作，该社显示出前所未有地诚意和第三方厂商分享收获成果，在这两月间唱主角的传统类游戏为《生化危机：安布雷拉历代记》、《灵魂能力传奇》和《梦精灵》等力作，由于任天堂自社作品的刻意避席，这些第三方游戏有望取得更出色的销售成绩，而今冬第三方作品的成败利钝将直接影响到未来各社软件战略的制定。浜村弘一近日在接受《每日新闻》采访时尖锐指出："Wii版《怪物猎人3》的发表对于业界是一个重要风向标，很多过去吝于在Wii推出重量级作品的第三方很可能因此见机而动……"岩田聪期望2008年第三方游戏Wii/NDS市场份额能够达到70%以上的言语中隐含着许多未知的深意，相信随着Wii的硬件普及进一步加速，登陆该主机的大作名作将越来越多。任天堂依旧延续了NDS普及时期的市场拓展手法，把年末商战的重中之重设定在日本本土，毕竟这块地域是三大传统消费市场中目前最有胜算的一块，真正有威胁性的竞争对手实际惟有索尼PS3一家，如果本土决战获得全胜，不但可以彻底动摇索尼根本，而且可以因此获得绝大多数日系厂商的鼎立支持，并挟持之作为和微软决胜全球市场的有力资本。至于攸关许多消费者切身利益的价格问题，目前任天堂虽然并没有宣布降价，但年内突然调整硬件售价并非全无可能，一旦PS3的降价效应超出预想或者《超级马里奥银河》的市场拉动效果不明显，该社肯定会果断采取相应举措。



■《Wii Fit》的商业前景被业界普遍看好。

业界分析家对于PS3大幅降价的效果，大多数认为仅仅能起到"止损"作用，避免和竞争对手的普及差距进一步扩大，要达到"扭亏为盈"效果恐怕难以成功。对于大多数消费者来说，硬件价格面固然是主要考量因素，有趣的游戏软件同样具有决定意义，由于《FFXIII》和《MGS4》等超大作进展缓慢，PS3今年末的软件阵容相当寒酸，真正具有市场牵引力的作品只有《GT赛车5：序章版》。按照现状进行分析，年末商战PS3在北美地区垫底、日本本土完败于Wii几乎已成定局，战局目前惟一尚混沌不明的便是欧洲市场。欧洲市场一向是索尼的传统领地，X360在该地区大部分国家的销售状况均不理想，Wii所暂时占有的销量优势也并不明显，目前三大主机处于贴身肉搏的苦战阶段。正基于以上原因，索尼才把年末商战的重心放在欧洲，在该地域率先投入40GB版PS3，即便PS3年末在北美和日本两地都遭遇惨败，但只要在欧洲地区争得头筹，所谓三分天下得其一，尚有与竞争对手继续周旋的余地。反之如果使尽浑身解数也无法在欧洲获得成功，明年春季可能会发生许多令索尼经营层胆战心惊的大事件。

向左走、向右走，今年的年末商战将成为电视游戏发展史的重要转折点，无论硬件御三家中任何一方取得胜利，都将改变整个产业未来发展轨迹。今年的年末商战也前所未有地充满了悬念，无论微软和任天堂谁主沉浮、《Wii Fit》会不会席卷市场、抑或索尼能否绝地重生，这些谜题都足以让人们为之期待……



■PS3年内最具杀伤力的独占游戏只有《GT赛车5：序章版》。

后记

虽然对PS3的前景非常悲观，但笔者现在十分期待该主机能够重新振作，因为以目前的市场格局来看，一旦出现PS3过早被淘汰出局的景象，很可能会发生垄断现象，这对于整个产业健全发展乃至玩家本身都并无助益。惟有在健康的商业竞争环境下，产业才能进一步加速发展，时下掌机游戏市场的蓬勃气象已经充分证明了这一点，电视主机市场同样需要充分竞争，而不是寡头独占。

文 Lancer

骚动



10月11日，《电击PlayStation》主编仓西诚一在其博客中对《怪物猎人3》移籍Wii事件表示沉痛哀悼，同时对遥控器手柄控制的《怪物猎人3》发表了一通牢骚，引起诸多PS系支持者们对任天堂和Capcom的讨伐。同一天，有关《怪物猎人3》移籍事件的讨论淹没了日本各大游戏相关论坛和博客，被称为"《怪物猎人3》移籍骚动"。这起事件就像几年前的"NGC独占《生化》全系列"一样，是一个令人无法理解的决定，再次体现了Capcom异乎常人的思维方式。只不过今时不同往日，那时的任天堂孤立无援，而现在它正携"日本市值第二大企业"之威，让昔日逆臣们顶礼膜拜。任天堂发布会召开翌日，Capcom股价即上涨1.9%。任天堂是投资者们眼中的福星，与其和好当可鸡犬升天，难怪几年前还对索尼点头哈腰忠心耿耿的日本第三方们全都开始心旌荡漾，纷纷向任天堂投怀送抱，希望自己也能沾点仙气。

业界新生态

任天堂秋季战略发布会的要点大体可概括为两个关键词，一为"网络"，二为"第三方"。笔者对任天堂的网络服务一向没有好感，这一点估计绝大多数用过Wii的用户都有同感。比起Xbox LIVE和PLAYSTATION Network，Wii的网络服务就像它的画面一样原始。岩田聪说任天堂拓展游戏人口的第三个步骤将以网络为切入点，对此笔者报以高度怀疑。山内溥早在20年前就说过类似的话，试图用那时刚刚发展起来的卫星网络，用FC打造一个属于任天堂的网络帝国，将娱乐、资讯乃至金融集于一身，这个伟大的理念后来被微软和索尼继承发扬，而山内溥终于在掂量了自己的分量之后重新回到了游戏的老本行，网络理想早已被抛到九霄云外，当这种理想被重新点燃时，任天堂的网络技术与对手相比仿佛是来自石器时代。

任天堂的新游戏机网络理念是将网络"电视化"，岩田聪的目标是让Wii"改变电视与网络的关系"，"Wii频道"概念就是这一理念的最佳诠释。任天堂用自己仅有的一点网络技术把最贴近民生的网络功能以类似于电视的"频道"形式带给用户，无疑是要让Wii成为网络娱乐与资讯终端，取代真正的电视频道。在目标上，这与索尼和微软的野心殊途同归。不过Wii的"新闻频道"、"天气预报频道"等网络功能至今仍形同虚设，任天堂费了不少广告费推广这些功能，但用者寥寥。任天堂在游戏之外的尝试鲜有成功的先例，Wii 40%的网络使用率靠的是"虚拟主机"上的经典游戏，要提高Wii的网络使用率，任天堂的惟一出路还是游戏，因此这次发布会任天堂的网络计划中不再出现莫明其妙的生活资讯类频道，一切以游戏为核心，被重点宣传的正是"虚拟主机"的延伸服务"WiiWare"。

拜网络所赐，PS3与X360出现了画面极度简陋的迷你游戏与画面极度华丽的零售游戏和谐并存的奇特局面，《几何战争》等ARCADE游戏创造了不亚于零售版大作的业绩。这条创意制胜之道为徘徊在生死边缘的小型游戏工作室创造了活路。不过要谈起迷你游戏的重要性，任何一部主机都无法与Wii相提并论。Wii上销量最高的《Wii Sports》和《Wii Play》都是迷你游戏合集，在这部颠覆传统的主机上，多简陋的游戏都有创造奇迹的机会，不过能够用三五个人做的迷你游戏合集赚个上亿美元的厂商也只有任天堂，第三方的创意再好，也没有任天堂那么强大的市场推广力。为了让第三方感受任天堂的皇恩浩荡，WiiWare应运而生，这是任天堂为第三方打造的一个小投资赚快钱的平台，Wii的特殊身分使其比ARCADE和PSN都更具盈利前景。今年6月份WiiWare刚刚公布时，任天堂重点强调了该服务对于小型游戏工作室和独立制作人的重视，任天堂希望借此为Wii创造一个巨大的创意游戏开发社区，让全球游戏开发者们的创意时刻在Wii的世界里激荡。

创意是Wii的灵魂，岩田聪曾公开表示，如果无法不断推出具有创意亮点的游戏，人们很快就会对Wii失去兴趣。任天堂近年来在大力培养新一代制作人，用业内最优厚的待遇提拔年轻社员，为的就是让任天堂充满有趣创意。但游戏业是大家的游戏业，任天堂再强大也不可能永远引领潮流，300多亿美元的大蛋糕不是任天堂一家能咽得下的，要雄霸游戏业，要谋求长远发展，必须要有第三方的支持。岩田聪说任天堂拓展游戏人口的第三步是网络，笔者更愿意相信第三方才是这一步的真正主角。

任天堂"拓展游戏人口"的第一第二步都是围绕新玩家群，反而使其与传统铁杆游戏玩家群渐行渐远，Wii和NDS返祖的画面质量引起不少铁杆玩家的强烈抵触情绪，习惯传统游戏类型的一些第三方也在质疑Wii的远景。《日经商业日报》最近对日本多家软件商的调查显示，一些发行商认为Wii就像新兴的"跆搏"健身运动，很多人出于好奇买来这种运动的教学DVD，其实大多并未真正用到。今年8月Wii在日本的销量下跌了32%，进入9月份后Wii的销量每周都在降低，与PS3之间的销量比例从最初的6：1逐渐缩小至不到2：1，Wii的软件销量也跌得厉害，不仅远落后于NDS和PSP，更是常被PS2挡在身后。这被认为是Wii后劲不足的征兆。大作真空期是出现这一局面的主要原因，而软件种类缺乏多样性也成为Wii长远发展的瓶颈。于是就有了《怪物猎人3》这款令所有人意外的游戏，岩田聪说："这也是我们拓展游戏人口的表现。"

6年前任天堂为了改变NGC低龄向的形象，用丰厚的条件取得了《生化危机》全系列的独占权，目的就是要拓展NGC的用户群，开拓成人玩家市场。但是强扭的瓜不甜，最后Capcom只能灰溜溜地让《生化》重返PS2的怀抱。《怪物猎人3》与Wii也是怎么看都是八字不合的一对，Capcom再次逆天下之意，将这个诞生于PS2，通过PSP迈入巅峰的新星活生生地从PS系玩家的怀中夺走，在泱泱百万玩家的骂声中，把一个讲究网络与画面的游戏双手献给了画面与网络环境均甚为恶劣的主机，稍有差池，Capcom将很可能毁了这部已在日本高中生中成为社会现象的顶尖品牌。

岩田聪说："我知道有些专家宣称我们的成功只是昙花一现。现在我们需要进一步拓展玩家群，我们提供的游戏不仅要吸引从未玩过游戏的人，还要吸引那些每天都在玩游戏的人。"吸引铁杆玩家，任天堂需要《怪物猎人3》这样的游戏，它最大的意义在于引导作用，让忙着给Wii制作迷你游戏的第三方们献出自己的一线大作。Enterbrain社长浜村弘一说："《怪物猎人》代表了尖端的游戏技术，它具有标志性意义。我本以为Wii无法处理此类游戏，但今天在这个屋子里的所有人都亲眼目睹了它已成为可能。"

最近日兴花旗集团将任天堂的财年收入评估提高到125亿美元，比去年同期提高51%，运营利润预期为35亿美元，同比提高82%。10月10日，任天堂发布会召开当天，已膨胀到臃肿不堪的任天堂股票再度攀升5%！10月15日，任天堂股价再次攀升至71300日元，市值正式突破10万亿日元大关，在过去两年时间里，任天堂市值已膨胀至5倍！每天都在刷新记录的任天堂股坛神话让所有第三方的股东们焦急地督促他们的管理者加入Wii的怀抱，不管八字合不合，这么大的一块风水宝地怎么都得先占个坑，更何况现在任天堂正积极引导自己的肥水流向外人田，敲锣打鼓地宣传任天堂在自己主机上的软件市场占有率正不断降低，第三方的存活空间越来越宽广。自己肥得流油，也不忘带领人们共同致富，这正是笼络人心，打造业界新生态的最佳时机。



▶ Wii为人们提供了一种新的生活方式。

壮士断腕

日本出版商晋游社于今年9月推出了一本名为《PS3为何会失败》的新书，把上市不到一年的PS3一脚踹进坟墓，从悼念与反省的角度直接对PS3盖棺定论。这部由游戏专栏作家多根清史编著的作品在日本极为畅销，上市不到一个月，即从亚马逊新书排行榜的2000多名晋升至100名内（据说曾一度窜升至前10）。看来对索尼的遭遇搬凳子看热闹的好事者委实不少。关于PS3"败北"的原因，无非是听得人耳朵起茧的那么几点：追求蓝光、CELL等新技术规格导致成本飙升、游戏开发环境差成本高昂、集团内部斗争、糟糕的宣传策略……说得PS3从头到脚一无是处，仿佛它的存在本身就是一个天大的错误。

对于PS3半死不活的现状，第三方与索尼一样焦急。业界的势力均衡是第三方最理想的存活环境，市场的需求是多元化的，任何一方的没落都意味着某特定游戏类型的受众流失，同时也可能出现第一方势力太强，第三方受制于人的局面。因此在生存的压力下，在第三方的催促下，平井一夫率领SCE走回了倾听玩家意见，一切以游戏为本的老路。PS3回归本源的表现之一是重新界定它的游戏机身分，在《商业周刊》的采访中，平井一夫坐在椅中身体前倾，语气铿锵有力地强调："今年假期我们想要向消费者传达的最重要的信息是——PS3是一台游戏机！"

推出DUALSHOCK3手柄是回归本源的表现之二，索尼不再浪费口舌强调六轴的功用，而是老老实实地吸收玩家的意见，用沉重的代价为玩家换回振动的乐趣。不过玩家最希望看到的还是PS3售价的降低，因此对降价声明翘首以待的玩家们对今年SCE在TGS上的表现深感失望，平井一夫"目前不打算降价"的言论更是令人丧气。平井一夫在《金融时报》的采访中说："仅仅在售价上全力出击，却没有相应的内容作为支撑，这对我来说没有多少意义。"平井一夫认为，没有足够的大作，就算降价也不会造成"真正的冲击"。但几乎所有分析家都认为降价是PS3的必然举措，东京麦格理证券分析家大卫·吉布森说："如若PS3不在圣诞前降价，1100万的出货目标难如登天。"



仅半个月后，SCEE率先发表了PS3的降价声明，而声明发表之前欧洲各国各种渠道的传闻早已确认了降价消息，使得这次降价被称为"有史以来保密工作最差"的声明。这也体现了此次降价是准备极不充分的举措。40GB版PS3的研发制造已有多时，但对于其上市时间恐怕连平井一夫自己也拿不准。从今年4月久多良木健正式决定全身而退开始，平井一夫已经打破了过去的集权式管理，将独立管理权全面下放给美国和欧洲分公司，欧洲分公司的各国子公司也有了更高的自由度，SCEE、SCEA与SCEJ各有打算，PS3经营战略步伐显得很不一致，这可能是平井一夫没有选择在TGS公开40GB版PS3的主要原因。

尽管各分公司都有自己的战略规划，但都有一个共识：PS3不能再浪费第二个圣诞节。按照如今的局面，PS3要想翻身，降价与大作一样都不能少，一口气降价200欧元，这在游戏业的历史上都算是罕见的大手笔，但没有大作撑腰，PS3在X360和Wii面前仍然处于明显的劣势。399欧元/3.99万日元的价格对于索尼来说已经是跳楼价，索尼必须在财年内让PS3的实际销量突破千万，否则第三方的叛逃将进一步加剧，PS3手中的大作筹码将日益减少，2008年的大作群也难保不会发生意外。在其游戏软件进入成熟期之前，索尼就算砸锅卖铁也要让年末商战拿出见得了人的成绩，尽快突破千万大关给第三方基本的心理保障。

为了熬过这段艰苦时期，索尼被迫壮士断腕。9月初，索尼开始酝酿日本年内最大规模的IPO，将旗下金融公司分拆上市，甩卖30%的股权，募资3000亿日元；9月中旬，《日经》报道索尼计划以1000亿日元将其高级微型芯片工厂卖给东芝，CELL的生产改由SCE与东芝合资设立的公司生产，东芝为该公司的大股东。虽然索尼后来出面否认了《日经》的报道，但同时承认索尼从年初开始一直在努力缩减芯片业务。可以肯定的是《日经》的报道绝非杜撰。芯片部门曾是久多良木健说服索尼最高层重点投资的部门，在过去的三年时间里，索尼已经在CELL的开发和制造上投入了大约2000亿日元。按照久多良木健的规划，随后还将追加投入3000亿日元。但在久多良木健失势之后，芯片部成为斯特林格急于抛掉的烫手山芋，如今PS3有难，甩卖CELL工厂是理所当然。斯特林格希望将索尼重新打造成以电子和娱乐为核心的企业，同时具备这两大特征的PS3是其重点保护对象，为保住PS3，其余非核心业务均可牺牲。

略显低调的PS3降价声明是索尼丢车保帅的宣言，回归本源的PS3正在走上务实路线，从DUALSHOCK3到200欧元大降价，消费者至上的思想正重新成为索尼的主旋律。在危机四伏的年末商战里，PS3或许仍无法力挽狂澜，但不动声色的大手笔，以及PSP的稳步复苏，已经让人看到这位昔日霸者的傲骨雄风。年末商战的结果如何并不是最重要的，因为如今我们已经可以清楚地看到，即使只剩一兵一卒，这位迷途巨人仍将浴血奋战，直到云开雾散，惨白的天空洒下胜利的光芒。

新闻 综述 编辑视点 评论

游戏情报站

GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

NEWS SUMMARIZATION CRITICISM

GAME NEWS STATION

本期大事记

10月4日 微软宣布《光环3》首周全球销售额达到3亿美元，X360周销量暴增至3倍！

10月5日 Bungie宣布脱离微软，今后成为独立游戏工作室，全名为Bungie LLC。

10月5日 SCEE宣布将于10月12日推出40GB欧版PS3，售价为399欧元，比之前的60GB版便宜了200欧元！但该版本PS3不兼容PS2游戏。

10月8日 微软宣布从10月末开始，购买X360可免费获赠两款游戏。

10月9日 SCEJ宣布将于11月11日推出40GB日版PS3，售价39980日元，比60GB版便宜1万日元，并且将会推出黑白两种颜色的版本。

10月10日 Koei宣布于11月11日推出《真·三国无双5》40GB版PS3同捆套装，售价49980日元。

10月10日 任天堂召开秋季战略发布会，公布了《怪物猎人3》将登陆Wii的震撼消息。

10月11日 EA宣布以8.6亿美元收购欧美最大的RPG开发商BioWare Pandemic。

10月16日 SCEH宣布《瑞奇与叮当：未来毁灭器》与《未知海域：德雷克的宝藏》将推出中英文合版。

10月16日 微软宣布购买X360的HD-DVD外接光驱可免费获赠5部HD-DVD电影。

10月16日 SCEE宣布40GB版PS3在英国上市后，PS3销量当即提高173%。

10月17日 Capcom于英国召开新作发布会，正式公开了格斗游戏巨作《街头霸王IV》，并宣布推出PS3版《失落的星球》。

10月18日 SCEA总裁Jack Tretton确认，40GB版PS3将于11月2日在美国推出，售价399美元。80GB版同步降价100美元。

软件

《街头霸王 IV》震撼公布！

Capcom Event 召开，《街霸 IV》、PS3《失落的星球》登场！



上个月就有传闻说，Capcom将于近期在英国召开Capcom Event，发布重要信息，而之前在任天堂举办的秋季战略发布会中，宣布了《怪物猎人3》转移到Wii平台上的消息，人们一度认为Capcom所说的重要消息就是这个。但是随后Capcom设立了一个神秘的网站，用倒计时的方式酝酿着某大作的发布，随后就是FC时代经典的重生之作《生化尖兵》的公布（详情请参考本期“前线狙击”），令人意外的是，在这接连的两个重要发布之后，还有更加惊人的消息——10月17日，Capcom在英国的发布会中正式公布了《街头霸王 IV》！

在英国召开的新闻发布会中，Capcom一口气公开了六款新作的消息。除了《街头霸王 IV》的公布之外，还宣布《超级街头霸王 II Turbo HD》将会延期到明年才会在Xbox LIVE Arcade和PLAYSTATION Network中发布，延期的原因是Capcom正在努力将网络对战的延迟降到最低。这款HD重制的经典游戏还将引入真正的宽屏模式，并采用全新的音乐。

Capcom还透露了一个全新的科幻游戏新作，名字叫《黑暗虚空》(Dark Void)，据称这款游戏与EA刚公布不久的恐怖游戏《死亡空间》有点相似，对于这款游戏目前我们还所知甚少，在现场的预告片演示中可以看到这是一款第三人称视点动作游戏，将会驾驶飞行载具战斗，主角穿着蒸汽朋克风格的喷射飞行包，跳伞并降落到一个回转仪式的飞行器座舱中，然后在空中堡垒里跳跃攀爬。

还有一则令PS3玩家们兴奋的消息是：Capcom宣布销量超过百万套的X360大作《失落的星球》将于2008年初推出PS3版，并且PS3版可以说是《失落的星球》的完整版，将会包含之前通过Xbox LIVE提供下载的所有新增内容，加入了PC版中的新增角色，并且玩家可以通过PSN进行16人联机游戏。此外，NDS的《逆转裁判4》已经确认将会推出美版，美版名为《阿波罗正义：王牌律师》(Apollo Justice: Ace Attorney)，另外一款游戏则是由《马里奥高尔夫》的制作团队开发的《Wii Love Golf》。

当然，在这次发布会中最震撼的消息还是《街头霸王 IV》的公布。之前Capcom在官方网站上的倒计时正是这款游戏，倒计时的同时出现了一行字“Prepare Yourself”（做好准备），倒计时结束后出现了一段影像，这就是全球首席2D格斗游戏系列正统续作《街头霸王 IV》！

自从《街头霸王 III：三度冲击》于1999年在街机上推出以来，该系列一直没有推出正统第四代游戏，在这段时间里Capcom推出了无数的重制版、改良版、升级版、移植版以及一些外传作品，但是一直没有信心让系列进入真正的第四代。因为2D格斗游戏的时代已经过去，要想实现真正的革命性进化实在是非常困难。而现在，Capcom终于做好了准备，也呼吁全球街霸迷们做好准备迎接新的冲击。

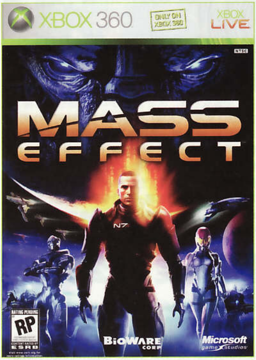
在首次公开的预告片中，可以看到水墨画风格的战斗场面，系列主角隆和肯展开激战，可以看到波动拳、升龙拳等经典招式都以极具视觉冲击力的方式重新演绎，特别是隆的一招波动拳让一阵白光笼罩了整个屏幕，看得人热血沸腾。

这段预告片全部都是采用独特的水墨画3D技术渲染的，应该不会是实际游戏画面，而是一段概念演示。虽然由Capcom本家开发的“《街头霸王》系列”一直都是2D游戏，但是目前看来《街头霸王 IV》很可能是一款采用了独特的卡通渲染技术的3D游戏，玩法上应该还是保持2D的传统。可惜的是Capcom目前并未公布该作的任何详细消息，对应平台和发售时间都未公布。关于本作的进一步消息，请关注本刊的后续报道。



软件

EA 巨资并购北美最大 RPG 开发商 BioWare



▲ X360 的科幻史诗《质量效应》获得了国外媒体的极高评价。

2005 年底，加拿大著名 RPG 开发商 BioWare 与加州 Pandemic 公司合并，号称成为一家“超级开发商”，在当时引起轰动。这起合并行动的促成者是 Elevation Partners 投资公司，该公司的主要股东包括 U2 乐队主唱 Bono，以及当时暂时离开 EA 的 John Riccitiello。BioWare Pandemic 由同时期成立的 VG 控股公司管理，按照当时 Elevation 公司的估价，其价值为 3 亿美元左右，从规模上来说是当之无愧的北美最大级 RPG 开发商。如今看来这起合并案绝对是明智的决定，因为 10 月 11 日，EA 以 8.6 亿美元的代价从 VG 控股公司手中买走了 BioWare Pandemic！

根据 EA 透露的细节，为了收购 BioWare Pandemic，他们向 VG 控股公司直接支付了 6.2 亿美元的现金，以及价值 1.55 亿美元的股票，另有 5000 万美元的员工购股权，为了让此次收购行动顺利进行，EA 另外借给 VG 公司 3500 万美元，全部算下来总金额为 8.6 亿美元。这使得这起并购案成为近年来欧美最大规模的游戏开发商并购案，甚至超过了 RedOctane（1.5 亿美元）、Criterion（6800 万美元）、Mythic（7600 万美元）、Bizarre（预计 4000 万美元）、Havok（1.1 亿美元）、GLU Mobile（2.1 亿美元）和 Harmonix（1.5 亿美元）等知名开发商的并购总金额。

如此大规模的开发商并购案当即在北美引起轰动，10 月 12 日，EA 的股价即上升 4.4%，达到 52 周来的最高点。投资者对 EA 收购 BioWare Pandemic 看好的主要原因是因为它填补了 EA 在 RPG 游戏领域的空白，具备了欧美最强的 RPG 开发实力。EA 首席财务官 Warren Jenson 预计该公司在 2009 和 2010 财年的年收入将会达到 3 亿美元。BioWare 是在欧美享有盛誉的 RPG 开发商，其代表作包括《翡翠帝国》、《星球大战：旧共和国武士》、《无冬之夜》等，其最新作《质量效应》获得了《Game Informer》等权威游戏媒体的极高评价，另外 BioWare 正在开发的 MMORPG 新作也被 EA 以及投资者们寄予厚望。Jenson 认为如果 BioWare 的 MMORPG 新作能够在 2009 或 2010 年推出，他们的营收数字将会比预期还要高出许多。此外，Pandemic 公司也是游戏开发实力极强的公司，代表作有《全能战士》、《雇佣兵》、《星战前线》等。目前 BioWare Pandemic 同时开发中的游戏多达 10 款，其中 6 款都是拥有完全自主知识产权的作品。

这次 EA 对 BioWare Pandemic 的并购将于 2008 年 2 月最终完成，今后该公司将会隶属于 EA Games 部门，公司总裁为 Frank Gibeau，BioWare 与 Pandemic 都将拥有一定的自治权，工作室主管人选依然不变。目前两个工作室的总员工数量为 800 名，在洛杉矶、奥斯汀、埃德蒙顿、布里斯班和澳大利亚都有工作室。

对于此次并购行动，多数分析家持肯定态度，但也有部分分析家认为收购价格太高，并就此对现任 EA 首席执行官 Riccitiello 提出质疑。太平洋皇冠证券公司分析家 Evan Wilson 说：“虽然在最终投票的时候，他主动要求放弃投票权，我们认为如果不是因为 Ricitiello 是 CEO 的话，EA 将不会收购 VG 公司，就算收购也不会是现在的价格。我们没听说过这是一次价格竞标。虽然此次收购会让 Riccitiello 在某种程度上受益，它对 Elevation 的好处更多。”事实上 Riccitiello 重返 EA 并担任 CEO 时，就已经有传闻称 EA 将收购 BioWare，以 Riccitiello 与 BioWare Pandemic 之间千丝万缕的关系，他本人在此次并购案中获益是必然的事，Wedbush 摩根证券分析家 Michael Pachter 认为 Riccitiello 可从并购中得到 490 万美元的好处，尽管如此，他也认为此次收购案对 EA 有利无弊。

关于 BioWare

1995 年 2 月由 Ray Muzyka 医生和 Greg Zeschuk 创立，总部位于加拿大埃德蒙顿。BioWare 以开发高品质美式 RPG 著称，是一家实力级开发商，并且自主研发了 Infinity 引擎、Aurora 引擎、奥德赛引擎等著名引擎技术，公司的员工约 400 人。强大的开发实力与优厚的员工待遇让 BioWare 备受尊敬，连续四年入选《Maclean's》杂志的“加拿大百大雇主”行列。最近 BioWare 刚刚入选加拿大《Financial Post》杂志的“十大最适合工作的企业”行列。

关于 Pandemic

1998 年由 Activision 公司通过合股的方式与 Bono 等投资者合资成立，公司的总裁 Josh Resnick 和 CEO Andrew Goldman 都是原 Activison 员工，该公司最初开发的作品也都是 Activision 的经典续作。2000 年该公司在澳大利亚布里斯班设立工作室。目前这家公司正在开发的游戏包括《雇佣兵 2》和二战动作游戏《Saboteur》。

业界声音

我们听说 Capcom 的制作人小林裕幸认为《忍者龙剑传：龙剑》算不上是动作游戏，因为它在掌机平台。我还是第一次听说小林裕幸这个名字。我本人倾注了很多精力在这个游戏里，我的组员也为之努力工作了很久……现在突然有个人跳出来说这种话，我当然不高兴。我不知道它是基于什么原因说出这种话，但他得知道说这种话让他今后 10 年都会是我们 Team Ninja 的敌人……小林裕幸最好把眼睛擦亮点，仔细看看这个好游戏。

——最近《鬼泣 4》制作人小林裕幸抨击了 NDS 版《忍者龙剑传：龙剑》，让制作人坂垣伴信极为愤慨，并且以标准的坂垣式风格进行了猛烈的回击，他还表示《鬼泣 4》的战斗感觉很平淡单调，他说：“我很乐意他向我展示一下《鬼泣 4》，如果他有这个自信的话。我倒想看看《鬼泣 4》能不能打败《忍者龙剑传 II》。”

只要稍微留意一下现今消费者的娱乐倾向就可以了解，指望玩家花大把时间去玩一个游戏早已是不现实的了。

——刚刚离开任天堂的市场部高级主管 Perrin Kaplan 日前表示 Wii 发售前玩家已经厌倦了电视游戏，今后只有轻松简单的游戏才有出路。

现在我们的团队里有很多人，超过了 200 名……随着开发的不断深入，我们不断地吸收更多的人马进入团队。或许开发完这款游戏之后，我们都得瘦上一圈。

——Kojima Production 的制作人 Ryan Payton 表示，随着《潜龙谍影 4》的开发进入后期重要阶段，目前团队人数已经膨胀到 200 人，是 Konami 有史以来最大的游戏开发团队。

我相信《The Outsider》在游戏方式上将会超过《光环 3》和《生化奇兵》，而且我相信这款游戏将成为真正的第一款“次世代”游戏。

——Frontier 公司总裁 David Braben 日前表示，《生化奇兵》和《光环 3》都不能算是次世代游戏，他们的《The Outsider》才是真正意义上的“第五代游戏”。

业界声音

我听到很多人说我们竞争者的主机和 PS3 一样强大。那完全是错的，没有任何次世代的游戏机能像 PS3 这样带来如此多的高端技术。

——SCEI 社长平井一夫日前在记者的访问中表示，认为 X360 和 PS3 一样强大“是玩家们最大的误区”。

这些人不懂得从经营企业和管理财政的角度来判断问题，他们获得信息的惟一渠道就是网络上的道听途说，因此最后得出的结论往往是对事实缺乏正确理解的。

——SCEE 英国分公司总裁 Ray Maguire 日前如此回应人们对 PS3 的种种质疑，他表示随着 40GB 版本的推出，PS3 将会进入高速发展的新阶段。

我试着玩了初代《光环》和《光环 2》，但说实话我实在无法提起兴趣，他们无法吸引我去挑战。家用机平台的射击游戏，水平大都停留在 PC 平台同类游戏五六年前的程度。游戏性和游戏方式还有待进一步提高，要让玩家在射击前多动脑分析，而不是单纯地扣动扳机。

——《孤岛危机》制作人 Cevat Yerli 日前表示，他对《光环 3》没有兴趣，不过对《生化奇兵》和《使命召唤 4》非常欣赏。

《光环 3》的消费者都是那些已经买了主机的玩家，他们会对《生化奇兵》那样的游戏感兴趣。说到底，这些游戏都很相像：FPS 体验、多人在线对战。有什么新意吗？

——美国任天堂总裁雷吉日前表示，他不认为《光环 3》对 X360 硬件销售会有多大的作用，任天堂对其不需要什么应对措施。

Wii 将进一步扩大其对 PS3 和 X360 的领先优势。今年的圣诞假期，Wii 将再次爆发出其惊人的潜力并有望创造新的销售记录。

——Enterbrain（注）社长浜村宏一认为，任天堂拥有最具前途的商业运营环境，同时也有强大的软件阵容，因此将会在今年的年末商战中胜出。而由于高清电视的普及率不高，PS3 在 2009 年甚至 2010 年都不会有太大作为。

软件 《瑞奇与叮当》、《未知海域》推出中文版

SCEH 于 10 月 16 日宣布，PS3 年末大作《瑞奇与叮当：未来毁灭器》与《未知海域：德雷克的宝藏》将推出中英文合版，于 11、12 月间在香港、台湾、新加坡等地推出。其中《瑞奇与叮当：未来毁灭器》将于 11 月 1 日发售，比日本地区更早，并且该作已经于 16 日下午 5 点开始在 PLAYSTATION Store 中提供中英文试玩版，容量为 1.6GB。而《未知海域》的中英文合版将于 12 月 6 日发售。


瑞奇与叮当：未来毁灭器


未知海域：德雷克的宝藏

与微软一样，SCE 目前对中国市场极为重视，从先前的《龙穴》、《天剑》，到现在的《瑞奇与叮当》和《未知海域》，SCE 第一方的强档大作都陆续推出了中文版，并且基本做到了全球同步上市，虽然 SCE 并没有像微软那样公开表示第一方游戏都将推出中文版，但从目前的情况来看，今后在 PS3 上推出的重点第一方游戏应该都有机会第一时间玩到中文版。SCEH 表示，今后他们将与 SCE Asia 共同继续争取更多开发商的支持，提供更多优质的中文化游戏。

软件 THQ 黑帮大作《黑道圣徒 2》公开

作为最早突破百万销量的 X360 游戏之一，《黑道圣徒》被 THQ 公司视为挑战《横行霸道》之作，其续作也引起了玩家的强烈关注。最近 THQ 终于公开了《黑道圣徒》的初步情报，该作将于 2008 年在 PS3、X360 上推出。

在前作开发完成的几个月前，《黑道圣徒 2》就已经投入开发，后来《黑道圣徒》卖了 150 多万套，开发团队决定将游戏制作成三部曲。本作故事发生在前作的 15 年后，城市规模大幅扩张，很多新场景需要乘坐各种交通工具才能到达，例如飞机或渡轮，直升飞机也将会在本作中出现。游戏中所有角色的服装和道具都是可以定制的，玩家的居所也可以定制，比如增加家具改变风格。游戏画面也在前作基础上进行了改良，具有逼真的天气系统，场景与人物的互动性更强，比如在下雨的时候，行人就会纷纷打伞。





针对前作战斗系统过于简陋的缺陷，本作设计了全新的战斗系统，玩家可以把人质当作挡箭牌，或者利用路上的行人躲避警察的追击和狙击。玩家可以在各种场所放置炸弹，比如地面、汽车、墙壁，甚至还可以在敌人身上安置起爆装置使其成为人体炸弹。人物的动作也更加丰富，还有一些形式类似于《托尼滑板》的特技动作。另外一个非常值得关注的地方是：本作将会对应在线多人模式！

硬件 HD-DVD 再起风云，光碟大战再度激化

东芝日前宣布，到今年 9 月中旬，HD-DVD 播放器已经占领北美高清播放器市场份额的 53%，蓝光仅为 44%。东芝宣称随着 299 美元新版 HD-DVD 播放器的推出，HD-DVD 将成为最后的赢家。不过东芝并没有将 PS3 计入到蓝光播放器中，如果加入 PS3，HD-DVD 的销量远远落后于蓝光。

在东芝的声明发布后不久，索尼也发布了蓝光在欧洲全面击溃 HD-DVD 的消息。目前蓝光影碟在欧洲的销量已经达到 HD-DVD 的四倍，这使得欧洲各大电影公司都纷纷重新调整计划，加大对蓝光的支持。此外，全新 100GB 容量的蓝光光碟也即将推出，日立公司日前宣布，采用新技术生产的 100GB 蓝光光碟将同样适用于 PS3，只要通过固件升级，PS3 就可以播放容量高达 100GB 的蓝光电影。按照蓝光阵营的规划，今后蓝光光碟的容量将可以达到 200GB。

10 月 16 日，作为 HD-DVD 坚决支持者的微软也对蓝光展开反击。微软宣布即日起购买 X360 专用 HD-DVD 播放器的用户，只要在微软指定网站填写简单资料，就可以从限定列表中免费任选 5 部 HD-DVD 电影。看来蓝光与 HD-DVD 之间战争的激烈程度一点都不比次世代游戏机逊色。



小贴士 TIPS Enterbrain：日本著名游戏杂志《FAMI 通》以及众多游戏刊物的出版商，总部位于东京，原本是 ASCII 公司的一个部门，2000 年 4 月 1 日正式独立，更名为 Enterbrain。

软件 无名小站泄天机，两部巨作降临！

最近一个叫做“Surfer Girl Reviews Star Wars”的游戏博客站引起了国外媒体与玩家的注意，这个网站的名字人们原本从未听说过，但是近期该站却爆出了两大猛料。

首先是在10月6日，这家网站的女站长宣称得到了《波斯王子4》的独家资料与图片。据称这款游戏的定名为《波斯王子4：往日幽灵》(Prince of Persia 4：Ghosts of the Past)，由育碧蒙特利尔工作室开发，将于明年下半年推出，对应主机为PS3、X360、Wii和PC。这将会是一个全新的三部曲，是前三部曲的前传，其第二部作品将于2009年夏季推出，以搭配同一时期上映的电影版。在风格上，该作将会抛弃之前的黑暗格调，是一部介于《波斯王子：时之砂》、《ICO》和《塞尔达传说》之间的作品，更有奇幻色彩。

这家无名小站爆出来的消息立即引起了一些权威游戏媒体的注意，就在人们对其可靠性将信将疑之时，Surfer Girl再次爆出猛料：PS3版《抵抗：灭绝人类2》将于明年11月发售。

据称《抵抗：灭绝人类2》的战斗将会发生在旧金山、芝加哥等美国城市，不过游戏的开始和结局都在英国。Surfer Girl称《抵抗2》的结尾将会留下巨大的悬念，留给第三部揭开谜底。该作的多人模式将会加入载具，其中三种来自原作的单人模式，另有三种新增载具，包括一种可以飞行的载具。

Surfer Girl表示他们的信息来源是与Insomniac关系密切的业内人士，当这则消息在网站上发布后，Insomniac的网络在一个小时内访问该新闻的次数达83次之多。《抵抗》是PS3最畅销的游戏，至今仍保持可观的周销量，为其推出续作可以说是必然的事。



▲这就是目前爆出的《波斯王子4》实际游戏画面，据称这是来自开发度极低的早期版本的截图。

软件 《横行霸道IV》将支持16人网络模式

今年4月，Rockstar公开《横行霸道IV》的时候已经确认该作将会包含多人游戏内容，但并没有透露多人模式的任何内容。最近在多伦多召开的“PlayStation假期预览会”中，Rockstar发言人向加拿大媒体透露，他们正在考虑让游戏中整个巨大的开放世界从一开始的时候就向玩家全面展露，不需要通过完成任务进入到新的地区。这位发言人同时指出，他们的目标是“实现至少16人同时游戏，比通常的死亡竞赛模式更多。”

不过这位发言人所说的话中带有大量“可能”、“计划”之类字眼，因此网络多人模式看来还在开发中，细节并未最终确定，毕竟该作要到2008年第二季度之后才会推出。



特报 彼得·摩尔率EA Sports挑战耐克

最近在接受国外媒体采访时，刚刚当上EA Sports总裁的彼得·摩尔透露未来EA Sports的发展方向是成为耐克和ESPN那样的品牌，让人们在生活中想起体育的时候，就能想起EA Sports。

彼得·摩尔说：“关键在于要知道现在的新消费者对什么最重视，能否像耐克和ESPN那样让他们在生活中常挂在嘴边？能否带给他们独特的体育体验？现在的消费者是否对互动环境更感兴趣，不满足于坐在一边看，而要自己投入其中？我觉得没有人能够和EA Sports比。”

虽然EA Sports是游戏业最著名的品牌之一，但是摩尔的苦恼是在北美之外，这个牌子影响力远远不足，他说：“我最担忧的是这个牌子在北美是惊人的强大，但是又过于北美向，过于星条旗，过于美国味。伟大的品牌，比如说耐克，会让人觉得很本地化。我去巴西的时候，觉得耐克简直就是巴西的牌子，他们搭上了巴西的国家队，我去欧洲的时候，他们搭上了曼联。他们做的事很贴近本土。现在当我在欧洲谈起EA Sports的时候，人们只知道这是一个拥有《FIFA》的公司，我们将会提供更多样化的游戏，就像美国本土一样。现在我们还没有深入欧洲体育消费者的内心，我们需要尽快改变这种局面。”

彼得·摩尔在进入游戏业之前，曾经在锐步公司与耐克展开激战，结果陷入困境，因此耐克一直是摩尔十分敬畏的对象，今后摩尔将会以耐克的思路经营EA Sports，他的目标是让体育游戏成为所有体育迷的生活方式。

新闻短波

小岛秀夫PS3新作

据美国《EGM》杂志报道，随着《潜龙谍影4》的开发工作进入后期阶段，目前小岛秀夫已经开始进行另外一款PS3独占游戏的开发工作，该作并非《终极地带3》，也不是《潜龙谍影》相关作品，很可能会是一款原创新作。

《ICO》续作开发中？

美国《OPM》（注）杂志日前报道，《ICO》的开发团队正在制作某人气游戏系列的续作，至于是《ICO》还是《汪达与巨像》，目前未明。

韩国掌机进军日本

韩国Gamepark公司的GP2X是一款采用Linux系统的PDA式掌机，虽然在韩国本土陷入苦战，但在欧美有自己的一小片市场，因为该掌机可以让人们自由地进行游戏程序的开发，目前在该主机上已经有400多款游戏。现在这部掌机也将通过日本TERUTEN公司的代理引入日本市场，其中采用触控屏并搭载8方向指垫的F200型号将于12月1日发售，售价为29800日元，F100型号将于10月26日发售，售价27800日元。



Capcom力挺PS3

《怪物猎人3》转战Wii的消息震惊了日本游戏业，但这并不表明Capcom将放弃PS3。事实上最近Capcom社长辻本宪三在记者的采访中表示，进入2008年后，Capcom的开发中心将会从PS2转移到PS3，推出更多PS3游戏，不过他同时表示将会加大跨平台的力度，进一步扶持X360。

PSP/NDS也振动？

以手柄振动技术出名的Immersion公司最近将目光投向了潜力巨大的掌机市场，该公司首席执行官Viegas表示，他们的振动技术完全可以完美应用到PSP和NDS之类掌机中，只要用很小的马达就可以发挥出色的效果。Viegas表示他很乐意与任天堂合作，并且已经向任天堂展示了他们的多种新技术。

《刺客信条》陷入困境

育碧《刺客信条》创意总监Patrice Desilets日前表示，临近开发尾声时，《刺客信条》遇上了两个艰巨的技术挑战：X360版遭遇容量问题，而PS3版则遭遇内存限制，不过目前育碧已经从微软和索尼那里获得了及时的援助。

雷吉受封

美国任天堂总裁雷吉最近被《品牌周刊》评选为“年度营销大师”，该杂志援引分析家Paul Jack-son的话说：“网友们喜爱他，因为他总有无尽的爆发力。他们把他当李小龙和查克·诺里斯般崇拜，有人称他为‘终结者雷吉’(Reggie-nator)”。



小贴士 TIPS

OPM：全称为“Official U.S. PlayStation Magazine”（PS官方杂志），原本是Ziff Davis Media旗下刊物，2007年1月号停刊，后由Future出版集团接手得以复刊。

新闻短波

《黑云 3》开发中

意大利《PSMania》杂志最近的一则报道称，Level-5 目前已经在开发《黑云 3》(Dark Cloud 3)，该作预计将于 2009 年 3 月发售，采用全新开放性技术 "Kumo Engine"。《黑云》是 Level-5 的成名作，也是 PS2 最早的 RPG，据称在《白骑士物语》的开发工作进入扫尾阶段后，Level-5 将会全力投入到《黑云 3》的开发。

《职业进化足球 2009》开发中

《胜利十一人》制作人高冢新吾日前透露，虽然《职业进化足球 2008》的开发工作已经基本完成，但是他仍然没法享受休假，而是马不停蹄地投入到《职业进化足球 2009》的开发工作中，并且该作的很多游戏模式都已经接近完成，在游戏方式上会有一系列的关键性变化，从而达到他心目中真正的次世代足球游戏水准。

《战争机器》电影将搁浅



据报道目前新线公司已经开始重新评估拍摄《战争机器》电影版的可行性，虽然新线公司已经取得电影拍摄权，但是考虑到所需预算越来越高，新线很可能会最终放弃该片的拍摄计划。此前微软曾经因为对《光环》电影版的预算提出太高要求，最终导致该片难产，现在《战争机器》很可能会步其后尘。

蓝光防盗版代价高昂

为了加强蓝光的防盗版能力，蓝光阵营于 2007 年 6 月最终确定了 BD+ 版权保护技术，但这也使得此前发售的所有蓝光播放器和 PS3 在播放采用 BD+ 加密技术的影片时出现问题，由于涉及面极广，三星等公司已经出台应对措施，购买早期型号蓝光播放器的用户可以到三星官网进行固件升级，PS3 也可以通过 1.93 版固件升级具备播放 BD+ 的功能。

PS3《MGS4》套装

SCEE 副总裁 James Armstrong 日前在西班牙媒体的采访中透露，《潜龙谍影 4》将于明年复活节（3 月 22～4 月 25 日之间）之前推出，并且可能会推出 PS3 的《潜龙谍影 4》同捆套装。Armstrong 说："它将成为我们明年的杀手锏。"

《夺命双雄》携手《花花公子》

为了给即将上市的《夺命双雄》造势，Eidos 最近宣布其已经与《花花公子》杂志合作，举办一场美女评选活动，报名的性感女士将有机会获得 2.5 万美元的奖金，并且参与《夺命双雄》的广告制作，甚至成为《花花公子》的模特。

《MGS》音乐制作人加盟《COD4》

Infinity Ward 公司宣布，《使命召唤 4》的主题音乐制作者是著名音乐家哈瑞·格雷森·威廉姆斯，音乐的演奏是由一个著名的交响乐团负责，由英国 Abbey Road 工作室录制。威廉姆斯是"《潜龙谍影》系列"的音乐制作人，也曾为《全民公敌》、《纳尼亚传奇》等顶尖好莱坞大片制作音乐，其音乐风格大气磅礴，在好莱坞享有盛誉。



特报 调查显示："成就"越多，销量越高！



最近位于圣地亚哥的一个市场研究组织发现，有大量成就可拿的游戏比较容易卖得好，而且更容易得到更好的反响。

这家市场调研公司叫做"电子娱乐设计与研究"(EEDAR)，他们发表了一份对 X360 成就系统的研究报告，这份报告收集了各 X360 游戏在美国的销售数据，以及通过 Metacritic 统计的各媒体对游戏的平均打分，将其与各游戏的成就系统做参照，结果发现成就系统的促销效果相当理想。

EEDAR 首席运营官 Geoffrey Zatkin 说："消费者希望他们的游戏有多样而丰富的成就，我们的研究表明，成就之类激励机制对销量有明显冲击，对于跨平台游戏的平台版本选择也有很大影响。他们还提高了游戏的重玩价值。"该研究指出，将网络元素引入成就系统将会比其他游戏提高 50% 的收入，而将成就引入市场宣传策略中，也会让收入提高 50%。

这份报告指出，虽然成就系统在 X360 上已经非常受欢迎，但是开发商还是没能好好利用该系统。在目前为止的 124 款零售游戏和 63 款下载游戏的总共 4615 项成就中，有 29% 都是最简单的成就类型。EEDAR 还有证据显示，很多玩家都是先看完游戏的成就之后才决定要不要购买，那些不愿意透露成就的游戏会导致销量潜力下降。因此目前越来越多的游戏在发售之前就公开完整的成就列表。

硬件 65 纳米芯片进驻 X360，三红有望根治

随着三红问题越来越严重，人们纷纷期盼 65 纳米工艺的新 CPU 能够拯救 X360 于危难。据称随着《光环 3》的上市，新一批的 X360 已经装备了代号为"猎鹰"的 65 纳米工艺生产的 CPU。

根据一些用户的拆机报告，《光环 3》限定版 X360 已经使用了与之前版本不同的设计，芯片组上方的散热片和导热管的设计均有变化。据分析采用 65 纳米芯片的 X360 都是在 2007 年 8 月 24 日以后由"FDOU"生产的，生产批号为 734，这在 X360 外包装的条码上可以看到。不过这个版本的主机能否杜绝三红目前还没有确定的说法，对于微软来说，根治三红问题是提高消费者信心的重要举措，如果真的已经被彻底解决，应该会发布官方声明，而目前微软并未有类似声明发布，可见三红问题还要闹上一阵子。

虽然 65 纳米 CPU 已逐步出现在新版 X360 内部，但导致三红问题的不仅仅是 CPU 的散热，GPU 的散热问题同样重要。《圣何塞水银新闻报》编辑 Dean Takahashi 日前透露，继 65 纳米工艺的新型 CPU 之后，采用 65 纳米工艺的新型 GPU "碧玉"将于明年 8 月被应用到 X360 中，该芯片在体积、散热、成本等方面都会大大改进，从而彻底根治三红问题。



软件 FPS 网战巨作《战地 3》细节公开

EA 发行、DICE（注）公司开发的"《战地》系列"是在北美最受欢迎的 FPS 网战游戏，10 月 9 日，一份有关《战地 3》的 PDF 文档泄漏到网上。这份 3 页的文件显然是面向投资者，其中详细描述了 EA 正在开发中的机密大作《战地 3》的细节。

文件中称《战地 3》将于 2008 年末发售，采用全新的"Frostbite DX"引擎，即将推出的《战地：恶人连》就是使用了 Frostbite 引擎，而 Frostbite DX 则是其加强版。游戏的时代背景为现代，可以选择的势力有北约（NATO）和中东联盟（MEC）。游戏共有 8 张地图，参与网络多人游戏的每个队伍最多可达 40 人。大多数战场都是中东城市，目前透露的一个地图叫"巴格达在燃烧"，是一个巨大的城市地图。游戏的可选兵种有 5 种，分别是：狙击手、突击手、工程师、军医和支援兵。游戏中可用的载具达 48 种，两个势力各 24 种，每个势力各有 17 种武器，以及另外 11 种隐藏武器，使得武器总数达到 56 种。其他隐藏道具还包括防弹衣、头盔、迷彩服、弹药和各种配件。

《战地 3》很有可能在 2008 年 1 月正式公开，2008 年夏季公测，网络模式将配备战斗重放和录制功能，支持 VoIP 语音通信，支持好友列表。



▲《战地：恶人连》的游戏画面，《战地 3》的引擎与其接近。

小贴士 TIPS DICE：全称为 "Digital Illusions Creative Entertainment"（数字幻影创意娱乐），是一家位于瑞典的游戏开发商，2004 年 11 月被 EA 收购。

游戏情报站 新闻 综述 编辑视点 评论

本期新闻综述

Capcom 次世代的闪耀新星

本月的爆炸性新闻半数与 Capcom 有关，从 10 日的《怪物猎人 3》事件，到 17 日的《街头霸王 IV》公布，Capcom 一直是全球游戏业关注的焦点。在 PS2 时代，Capcom 业绩不佳，因为房地产等领域的投资失败，几乎濒临破产。但是在这一次的次世代转型中，Capcom 表现出锐利的投资眼光，日本的多数游戏公司在 X360 和 PS3 的发展初期技术实力明显落后于欧美，而 Capcom 却凭借《失落的星球》证明了自己的技术力，并且通过对 X360 的极早投资赢得了主动，扩大了在欧美市场的占有率，可以说是日系厂商中次世代转型最为迅速灵活的。

Capcom 一直是一家极具争议性的公司，每次所谓"游戏独占"事件总是闹得沸沸扬扬，并且这些事件的结局通常都是 Capcom 食言，转而在其他主机上推出"完整版"之类作品。从《生化危机 代号：维罗尼卡》、《生化危机 4》到《鬼泣 4》都一再证明了 Capcom 的独占声明是靠不住的，因此这次 Wii 独占《怪物猎人 3》相信还会有后戏。Capcom 表示将《怪物猎人 3》转移到 Wii 上是因为 PS3 游戏的开发成本太高，当 PS3 装机量逐步提高，游戏开发环境逐渐成熟，Capcom 再为 PS3 开发《怪物猎人 3 HD》之类作品并不稀奇。Capcom 社长迁本宪三已经表示，明年开始将会加大对 PS3 的支持，这也是顺应 2008 年后 PS3 逐渐步入成熟的业界趋势。《失落的星球》PS3 版的公布也算是对 PS3 小小的补偿。

另外一则令人欣喜的消息则是《街头霸王 IV》的公布，酝酿了 8 年之后，Capcom 总算是准备好让《街霸》进入新的阶段。既然用了如此之长的时间筹备，Capcom 肯定是已经信心充沛，《街霸 IV》必然有其革命意义，只是关于该作的对应平台还是令人捉摸不定。据称最有可能的对应平台是街机，不过以 Capcom 最近的跨平台战略，家用机版的推出只是时间问题，我们的疑问是：到时候 Capcom 还会再搞个某主机的"独占声明"吗？



本月雾件

PSP 版《GT 赛车 4》重见天日

随着真正的顶尖大作不断降临 PSP，已经公布了三年多的《GT 赛车 4》PSP 版最近又浮出水面。系列制作人山内一典最近表示："我们正在开发 PSP 版本，而且我们最终会完成这款游戏。"山内一典表示他们计划明年推出 PS3 版《GT 赛车 5》后就完成 PSP 版的制作。



本月市场观察

《GTAIV》将力压《光环 3》

Janco 分析机构合伙人 Mike Hickey 日前表示，《光环 3》创造的首周最高销售额记录不会保持太久，因为明年推出的《横行霸道 IV》将会创造新记录。Hickey 认为《光环 3》的首周销量为 440 万套，但是当《横行霸道 IV》发售时，X360 的装机量已经大大提高，届时预计会有 30% 的 X360 用户购买该作，使其首周销量达到 530 万套。奇怪的是 Hickey 并未对该作的 PS3 版作出预测，如果真的像他预测的那样，《横行霸道 IV》两个版本加起来的首周销量将会达到一个令人难以置信的数字。

本月奇闻轶事

玩游戏免下地狱

当英国的教会不断抨击《抵抗》时，美国丹佛市 Englewood 区科罗拉多社区教会却在提倡孩子多玩游戏。最近该教会举办了一场《光环 3》对战比赛活动，负责人认为通过游戏可以吸引更多孩子和年轻人踏入教堂聆听上帝的教诲。年轻牧师 Gregg Barbour 说，孩子们在玩完游戏后就会听他讲基督教教义，这样做的目的是减少孩子死后下地狱的几率。不过丹佛也有一些宗教界人士对其持有异议，丹佛宗教及社会学院院长 James Tonkowich 说："如果目的只是吸引年轻人前来，那么免费啤酒和色情电影可能更有效。"

索尼缩减芯片成本

索尼于 10 月 2 日宣布与奇梦达公司合资成立 Qcreatic Design，专门负责设计全新高性能低功耗的 DRAM 内存芯片，用于游戏机等消费电子产品。这家新公司草创时的员工总数为 30 人，今后预计将逐步增加。索尼表示，此举的主要目标是降低芯片研发和生产成本。

《光环 3》冲击好莱坞

据《广告时代》报道，10 月第一个周末，北美地区票房总收入只有 8000 万美元，成为 1999 年以来最差的成绩。不少电影公司认为，以好莱坞大片级别进行大规模宣传的《光环 3》分散了人们对看电影的兴趣，是当周总票房降低的重要原因。分析家 Mike Hickey 认为这样的影响可能还要持续几周时间。

流言板

《FFXIII》明年 11 月发售？

著名网络购物网站亚马逊最近打出了《最终幻想 XIII》的订购广告，在页面中提供的发售日信息是"2008 年 11 月 30 日"。《最终幻想 XIII》自从公布以来一直没有透露发售时间，惟一可以确定的消息是该作的开发度很低，因此本财年内肯定发售无望，不过在明年内推出的可能性很高的，因为 Square Enix 需要这款游戏为其 2008 财年创造良好业绩，业内也普遍认为该作将于 2008 年中期推出，不过该作的开发度仍然令人担忧。如果该作真的可以在明年 11 月发售，将标志着 PS3 进入成熟期。

可信度 ★★★☆☆

160GB 版 PS3

在 40GB 版 PS3 正式公布之后，最近又有消息称索尼将会在日本推出 160GB 版 PS3。据称该版本 PS3 将会推出黑色和银色两款，在 Wi-Fi 功能上有所强化，硬盘中预载了一些蓝光电影和游戏试玩版及预告片，很可能在 11月 上市。不过索尼目前的当务之急是改变人们对 PS3 售价过高的看法，在这个时候推出高端机型似乎不是一个明智的选择。

可信度 ★☆☆☆☆

本期关注数字

1600 万 上个月的东京游戏展中，索尼宣布他们已经收购了《机车风暴》的开发商 Evolution 工作室，不过并没有透露收购的价钱。最近根据《利物浦每日邮报》报道，为了收购 Evolution，索尼支付了 1600 万英镑。拥有公司 75% 股份的创始人 Martin Kenwright 因此获得了 1200 万英镑。报告还指出，Kenwright 和 Ian Hetherington 等创始人将会离开该公司，其他管理层不会裁员。

173% 英国索尼于 10 月 16 日宣布，自从 40GB 版 PS3 在英国上市后，PS3 的销量暴增了 173%。PS3 的热卖也全面带动了游戏软件销量，根据英国《MCV》杂志报道，当周《抵抗：灭绝人类》在销量榜上的位置从 22名 提高到了第 8 名，《机车风暴》从 23 名提升到 18 名，《天剑》也爬到了 14 名。



三星Anycall M618狂飚不止
跑跑卡丁车与三星联手巨献

什么是跑跑卡丁车

跑跑卡丁车是一款泡泡堂角色们登场的竞速游戏。

在这款游戏中您可以在竞速模式中体验到刺激的漂移感觉，也可以在道具模式中体会到使用多样道具的乐趣。

■享受漂移的乐趣

在网络竞速游戏史上首次加入特殊的漂移键，使玩家们体验到刺激的驾驶感觉。

■各具特色的赛道

可以在沙漠、城镇、森林、冰河、墓地、矿山等多种主题的赛道上进行游戏。

■心跳加速的道具模式

仅仅一次有效的进攻也可能让整场比赛来一个大逆转，道具模式会使各位玩家直到通过决胜线的那一刻都不能掉以轻心。



头文字A！ 三星联手“世纪天成” 推出“跑跑卡丁车”主题手机M618

能够随时随地体验赛车游戏风驰电掣的感觉，对于热衷赛车游戏的人来说，这一直是一个梦想。把熟悉的赛车游戏搬到手机上，这更是奢求。在亚洲，在中国，网络游戏《跑跑卡丁车》让人们有了一个体验极速竞赛快感的世界。而三星公司的新锐手机M618，则将这款给人带来无穷乐趣的热门游戏搬到了手掌之上，只要拥有了这款手机，你就可以随时随地体会风驰电掣的卡丁车比赛啦！只要动动手指，M618便会带你进入奇妙的《跑跑卡丁车》世界，只要动动手指，就能体会“漂移迷”那种任我独行、潇洒自在的生活态度。



这款M618完全是为跑跑玩家定制而成，它整机都使用《跑跑卡丁车》里角色的形象和风格作为主题。象是墙纸啊，图标啊，待机画面啊，来电显示什么的，都是用了跑跑里的形象来显示的，独具个性，包括它的铃声都是用了跑跑里的音乐和音效，设想在众玩家中拿出这款手机炫上一下，肯定能吸引不少帅哥美女的目光。

而M618最具特点之处，莫过于它内置的《跑跑卡丁车》游戏了。《跑跑卡丁车》有着刺激的玩法和有趣的系统，受到了无数玩家的好评，而M618内置的跑跑手机版则继承了这些优点，并且针对手机做出了操作的优化。下面就让我们看一看这款手机游戏。

游戏操作



数字键2／导航键上	加速
数字键4／导航键左	向左打方向
数字键6／导航键右	向右打方向
数字键8／导航键下	刹车
数字键5／按下导航键	使用道具
右软键	游戏菜单



游戏中一共有三个赛事，其中包括了竞速赛、道具赛和大奖赛，玩过跑跑的玩家应该就对这些赛事很熟悉了。竞速赛就是玩家和电脑玩家进行的公平比赛，在玩家成功漂移时会获得氮气加速作为奖励。道具赛就和平时网上的对战一样，玩家和对手之间使用在赛道上获得的道具来互相陷害。大奖赛则需要玩家在竞速或道具赛中取得一定的名次才能参加，想参加的话就要多多练习取得好成绩再来了。



游戏中一共有4个风格完全不同的场景，分别是森林、城镇、沙漠和冰河，这些场景都是按照跑跑中原有的场景来设计的。每个场景中都有5条赛道，在最初开始游戏时，玩家能够选择的赛道很少，只有森林中的“森林木桶”和城镇中的“城镇运河”两条简单的赛道可供选择。不过玩家每在一条赛道中获得过一次冠军，就会有一条新赛道被开启。而沙漠和冰河两个场景，在森林和城镇两个场景完成后也会开启。



玩竞速类游戏，讲究的就是个技巧。在竞速赛中，最关键的地方就是通过弯道时的漂移。一次成功的漂移不仅能够缩短过弯的时间，更能积攒氮气加速的能量，使得玩家在接下来的比赛中获得更大的优势。在手机版中，漂移非常简单，只要连续按两次左或右的方向键就可以了，不过在过弯后记得及时打反方向让赛车回到正常行驶状态。即使是在直道上，玩家也可以通过来回漂移去积累氮气加速的能量，不过要注意不要太贪而飘到了赛道外，这可就得不偿失了。还有一个有用的技巧就是比赛开始时的加速，在倒计时结束，屏幕中间出现“开始”字样的一刻按下加速，玩家的赛车就能以较高的速度开始比赛，电脑操作的对手们在这个技巧上做得很好，玩家在这里可不能落后哟。





道具赛顾名思义就是使用道具的比拼了，使用道具能够干扰对手，提升自己的速度，还能够保护自己。比赛中，在每个弯道前都放着装有随机道具的箱子，抢到箱子就能获得道具，这就要求玩家在进入比赛前认真观察赛道的构成。其实游戏中赛道的构成都不复杂，既没有近路可绕，也没有地形的高低起伏，只要记住弯道的位置就可以了。道具赛中另外的一个关键点是道具使用的时机，攻击类的道具最好看准目标再使用，而加速类则适合在长直道上使用；在游戏中有时能够听到对手使用道具的声音，这个时刻使用自我保护的道具就再合适不过了。





在比赛后玩家能够获得一定量的金钱，用这些钱在商店里可以买到轮胎、引擎、刹车和方向盘四类道具来对自己的爱车进行改造。想打造一辆绝世跑车就要从这里开始了。玩家参加的赛道越复杂，对手的车也就越好，所以千万不要舍不得花钱，想获得好成绩，技术练习和爱车改造都是少不了地～



虽然游戏是在手机上进行，但是玩家可将手机游戏中取得的成绩上传到网络上，与其他的玩友一较高低，看看其他的高手成绩如何。而且作为跑跑的玩家，要是购买了M618，就能在网络游戏中获得高人一等的“快乐特权”。

首先，玩家能得到M618主题的三星 M618气球和三星 M618车牌，这让玩家在游戏里一下就显得个性十足。其次，购买了M618手机后，玩家就能在游戏中拥有特别定制的三星M618 Pro赛车。游戏中还专门为这辆车配备了专用急转方向盘、专用极限尾翼以及一条全新的魔幻赛道。玩家还可以把手机游戏中取得的成绩上传到网上PK，争夺冠军宝座。如果线上游戏不够过瘾，那么，三星Anycall的跑跑卡丁车大型电竞赛事，一定能带给玩家技压群雄的机会，任其潇洒于游戏的奇幻世界中。



不仅如此，三星M618的多媒体功能也为用户带来了轻松、随意的生活享受。它配备了能够实现4倍数码变焦与6级亮度调节能力的30万像素的内置数码相机，而且拥有蓝牙打印、MP3播放等多项实用的多媒体功能。

一旦拥有三星M618手机，漂移将不再只是一个关于极速的传说，获得这款卡丁车精灵，就等于拥抱了无限快乐，为你随时随地带来极速的体验。

还等什么，赶快带上你的三星M618，让我们一起在充满快乐的赛道上奔驰吧！

日本游戏周间销量排行榜 GAMES TOP10

栏目主持：晴天

2007年10月1日～2007年10月7日

1 龙珠Z 电光石火！流星 PS2

ドラゴンボールZ スパーキング！メテオ

■NBGI■2007年10月4日发售■FTG■6800日元■上周排位：－



作为系列的第三部作品，总共161名可选择的角色（包括同一角色的不同形态）就足以让FANS玩得不亦乐乎。全新的"龙珠历史模式"将系列所有的作品串联起来，层出不穷的经典战斗绝对能让任何一个玩家轻松体会到"《龙珠》系列"的独特魅力。

本周：203 828套　累计：203 828套

2 高达 战斗编年史 PSP

ガンダム バトルクロニクル

■NBGI■2007年10月4日发售■ACT■4800日元■上周排位：－



本作最大的特点就是收录了140种以上的机体，并且以任务的模式来为玩家演绎不同高达作品中的经典战役。全新的"连锁任务系统"会根据玩家在游戏中的表现对后续的任务产生影响，甚至还会出现隐藏任务，当然用任务后获得的点数来强化机体仍然是系列的经典设定。

本周：86 208套　累计：86 208套

3 远古封印之焰 NDS

アルカイック シールド ヒート

■Nintendo■2007年10月4日发售■S・RPG■5800日元■上周排位：－



虽然游戏在音乐和剧情方面拥有亮点，但全程触控的操作方式却成为了本作的致命伤，让大多数玩家很快便打了退堂鼓。其实结合RPG和SLG要素的战斗系统让游戏不乏思考的乐趣，而超大容量的卡带也包含了大量CG，只要玩家不过于在意画面，尚在可接受的范围内。

本周：49 678套　累计：49 678套

4	龙珠Z 电光石火！流星 ドラゴンボ　ルZ スパ　キング！メテオ	■NBGI■2007年10月4日发售 ■FTG■6800日元■上周排位：－	◆本周 ◆累计	39708套 39708套	Wii
5	实况棒球大联盟2 实况パワフルメジャ　リ　グ2	■NBGI■2007年10月4日发售 ■FTG■6800日元■上周排位：－	◆本周 ◆累计	34577套 34577套	PS2
6	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队 ポケモン不思议のダンジョン 时の探检队	■Nintendo■2007年9月13日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：2	◆本周 ◆累计	34428套 475310套	NDS
7	危机之源 最终幻想VII クライシスコア －ファイナルファンタジー－VII－	■Square Enix■2007年9月13日发售 ■A・RPG■5800日元■上周排位：3	◆本周 ◆累计	30353套 679771套	PSP
8	口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队 ポケモン不思议のダンジョン 暗の探检队	■Nintendo■2007年9月13日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：5	◆本周 ◆累计	28513套 426061套	NDS
9	财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS2+常用汉字词典 财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS2+常用汉字词典	■Rocket Company■2007年9月27日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：7	◆本周 ◆累计	22755套 51056套	NDS
10	宠物蛋的小小小卖店 感谢大家！ たまごっちのプチプチあみせっち みなサンきゅ～！	■NBGI■2007年9月27日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：4	◆本周 ◆累计	19626套 73541套	NDS

本周《龙珠Z 电光石火！流星》的发售仍然延续着"动漫改编类游戏"的神话，顺利地登上了第一的宝座，虽然同时推出的Wii版分流了部分支持PS2版的玩家，不过两个版本的销量总和还是与前作《龙珠Z 电光石火！NEO》首周销量26.4万相差无几。同为PSP上系列第三作的《高达 战斗编年史》首周接近9万的销量也开了一个好头，相信随着新版PSP的普及，本作还会在今后的榜单中停留一段时间。

2007年9月24日～2007年9月30日

1 光环3 X360

HALO 3

■Microsoft■2007年9月27日发售■FPS■6800日元■上周排位：－



由于发售前的宣传相当到位，所以即便是在日本玩家普遍对FPS类型游戏不感冒的情况下，本作仍然凭借出色的画面和曲折悲壮的故事情节赢得了诸多好评。游戏支持最大16人联机对战，甚至玩家还可以根据自己的喜好组成不同的小队，体验多方混战的惊险与刺激。

本周：58 672套　累计：58 672套

2	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队 ポケモン不思议のダンジョン 时の探检队	■Nintendo■2007年9月13日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：3	◆本周 ◆累计	55438套 440882套	NDS
3	危机之源 最终幻想VII クライシスコア －ファイナルファンタジー－VII－	■Square Enix■2007年9月13日发售 ■A・RPG■5800日元■上周排位：1	◆本周 ◆累计	54240套 649418套	PSP

4 宠物蛋的小小小卖店 感谢大家！ NDS

たまごっちのプチプチおみせっち みなサンきゅ～！

■NBGI■2007年9月27日发售■ETC■4800日元■上周排位：－



深受小朋友喜爱的"《宠物蛋》系列"最新作，除了浅显易懂的故事情节，游戏中仍然需要通过各种各样的小游戏来触发各种事件。游戏充分利用到了NDS的触控笔、吹气感应等特色功能，当然最有趣的还是可以与三位好友交换游戏中的日记，来分享彼此间的欢乐。

本周：53 915套　累计：53 915套

5	口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队 ポケモン不思议のダンジョン 暗の探检队	■Nintendo■2007年9月13日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：4	◆本周 ◆累计	53915套 397548套	NDS

6 死神BLEACH～刀刃战士2nd～ PS2

BLEACH～ブレイド・バトラーズ 2nd～

■SCEJ■2007年9月27日发售■FTG■6800日元■上周排位：－



众多的人气角色、知名的声优、华丽的攻击招式、多变的战场共同构成了这款追求爽快的对战游戏。除了新增加的战斗场景和角色平衡性的调整外，游戏还加入了拥有一发逆转效果的特殊攻击，并且根据每名角色的特点，发动新的地图技能也会对战局造成很大的影响。

本周：31 328套　累计：31 328套

7	财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS2+常用汉字词典 财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS2+常用汉字词典	■Rocket Company■2007年9月27日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：－	◆本周 ◆累计	28301套 28301套	NDS
8	游戏王对战怪兽GX 卡片力量2 游戏王デュエルモンスタ　ズGX タッグフォ　ス2	■Konami■2007年9月27日发售 ■TAB■4980日元■上周排位：－	◆本周 ◆累计	28189套 28189套	PSP
9	上古卷轴IV：湮灭 The Elder Scrolls IV：オブリビオン	■Spike■2007年9月27日发售 ■RPG■7800日元■上周排位：－	◆本周 ◆累计	26563套 26563套	PS3
10	潜龙谍影 掌上行动 PLUS メタルギア ソリッド ポータブル オプス+	■Konami■2007年9月20日发售 ■ACT■2400日元■上周排位：2	◆本周 ◆累计	25348套 118702套	PSP

本周最注目的事件莫过于《光环3》凭借游戏的高素质来到了日本游戏销量榜的第一位，此举不但打破了X360游戏几乎不会出现在销量榜的尴尬局面，同时它也成为了有史以来第一款问鼎日本游戏销量榜冠军宝座的X360游戏。本周上榜的《上古卷轴IV：湮灭》也属于美式RPG在日本游戏市场的成功范例，除了借助PS3这个颇具亲和力的平台，同时也显示更多类型的美式游戏也已经开始被日本玩家所接受。

数字飚榜

史上销售最快的FPS游戏

其实看到这个标题，不用睛天多说，很多美式游戏玩家都会不由自主地想到"光环"这个关键词，而之所以选择这个题材，也正好与《光环3》近日夺下日本游戏销量榜榜首相呼应。下面我们就为大家简要介绍一下系列发展至今几款主要作品的游戏特色与实际销量(截止2007年10月17日)，用实际的文字和数字让更多玩家了解系列吸引玩家的独到之处。



2001年11月15日发售

目前销量(全球)：643万

高科技科幻射击类游戏一直是媒体对系列的游戏类型定义，而作为系列的第一款作品，我们的故事从由高科技外星人种族联合组成的"星盟"向人类最后一个殖民星球发起最后的总攻开始。游戏的最终目的是在10个关卡中，玩家需要与搭载在士官长身上的人工智能系统"科塔娜"一起并肩作战，击败来犯的星盟并解开"光环"这个特殊宇宙空间的秘密。以现在的眼光看来，本作虽然缺少网络联机(可局域网对战)功能，但所构建出的世界观和精彩曲折的故事情节却为人称道，为之后的系列作品打下了坚实的基础。



2004年11月9日发售

目前销量(全球)：830万

本作的故事承接1代，士官长意外地与"星盟"内部分化的牺牲品神风烈士相会，并为了阻止所谓的"先知"启动光环使整个宇宙中的万物消亡而共同作战。最后晚到一步的士官长从先知处得知整个宇宙中存在着7个光环，而根据先行者在设计光环时的防范措施，一旦有光环遭到了破坏，那么其余的光环就会"远程启动"，而要彻底关闭光环就必须前往"方舟"。系统方面本作增加了新的载具和武器，并且可以实现"抢夺载具"、"联网对战"、"多人分屏游戏"等功能，使更多的玩家投入到新的战斗中。



2007年9月25日发售

目前销量(全球)：464万

本作的故事发生在2代结束之后，虽然士官长给星盟的防线造成了重创，但却没能阻止先知前往方舟，同时虫族也开始感染地球，最后地球军队和已经成为盟友的精英部队决定一同前往方舟，阻止先知启动光环。几经波折后，先知被杀死，环带也被停止启动，而为了消灭虫族，士官长则启动了方舟中还在建造的光环，随着一场绚丽的爆发，我们的冒险终于走到了尽头。系统方面本作加入了两个让人激动的新系统："4人LIVE合作模式"和"地图编辑器"，而这些新增要素对忠实的老玩家来说绝对是个惊喜。

2007日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2007年1月1日　HARDWARE >>>

名次	机种	总销量	10月1日～10月7日	9月24日～9月30日
1	NDSL	5 142 967台	87 445台	72 895台
2	Wii	2 580 258台	20 704台	24 143台
3	PSP	1 863 592台	86 895台	102 809台
4	PS3	668 692台	10 822台	13 105台
5	PS2	550 018台	10 446台	12 980台
6	X360	160 829台	1 547台	5 215台
7	GBM	23 360台	47台	229台
8	GBA SP	20 067台	195台	49台
9	NGC	9 270台	109台	73台
10	NDS	2 671台	90台	30台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国 GAMES 游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作　把握游戏流行趋势

统计日期 2007年9月23日～9月29日

名次	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	光环3 Halo 3	Microsoft 2007年9月25日发售	FPS 上周排位：–	2634108套	2634108套	X360
2	Wii Sports Wii Sports	Nintendo 2006年11月19日发售	SPG 上周排位：1	98173套	5001005套	Wii
3	第一次的Wii Wii Play	Nintendo 2007年2月12日发售	ETC 上周排位：3	49435套	2363357套	Wii
4	麦登NFL08 Madden NFL 08	EA 2007年8月14日发售	SPG 上周排位：6	41995套	1159280套	X360
5	街头滑板 Skate	EA 2007年9月14日发售	SPG 上周排位：8	37900套	154286套	X360
6	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	Nintendo 2007年4月22日发售	RPG 上周排位：–	35600套	3675543套	NDS
7	生化奇兵 Bioshock	2K Games 2007年8月21日发售	FPS 上周排位：4	34194套	809425套	X360
8	更能锻炼大脑的成人DS训练 More Brain Training	Nintendo 2007年8月20日发售	ETC 上周排位：9	33330套	324713套	NDS



9 我的模拟人生 MySims NDS

EA 2007年9月18日发售 SLG 上周排位：10

"《模拟人生》系列"在欧美地区一直不乏支持者，本作中玩家需要扮演一名经营者，在不断帮助NPC完成任务提升好感度的同时，开办新的商店并吸引更多顾客前来光顾。另外在城镇的不同区域，玩家还可以从特定NPC处获得特殊技能，使自己的人生更加丰富多彩。

本周：**33 201**套　累计：**71 188**套

名次	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
10	天剑 Heavenly Sword	SCEA 2007年9月12日发售	ACT 上周排位：2	32890套	184392套	PS3

统计日期 2007年9月30日～10月6日

名次	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	光环3 Halo 3	Microsoft 2007年9月25日发售	FPS 上周排位：1	562408套	3196516套	X360
2	塞尔达传说 幻影沙漏 The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo 2007年10月1日发售	A·RPG 上周排位：–	348970套	348970套	NDS
3	NBA 2K8 NBA 2K8	Take-two 2007年10月2日发售	SPG 上周排位：–	116719套	116719套	X360
4	NBA Live 08 NBA Live 08	EA 2007年10月2日发售	SPG 上周排位：–	112990套	112990套	PS2
5	NBA Live 08 NBA Live 08	EA 2007年10月2日发售	SPG 上周排位：–	102596套	102596套	X360
6	Wii Sports Wii Sports	Nintendo 2006年11月19日发售	SPG 上周排位：2	95800套	5096805套	Wii



7 世界街头赛车4 Project Gotham Racing 4 X360

Microsoft 2006年10月2日发售 RAC 上周排位：–

由于本作中的大多数场景都采用了实地取景的方式来完成，所以给人强烈的真实感，再配合新的天气系统和优秀的操作手感，总能给喜欢竞速类游戏的玩家留下深刻印象。当然玩家也可以根据自己的喜好购买各种道具来装扮自己的爱车，充分展现自己的个性魅力。

本周：**90 113**套　累计：**90 113**套

名次	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
8	NBA Live 08 NBA Live 08	EA 2007年10月2日发售	SPG 上周排位：–	48088套	48088套	PS3
9	第一次的Wii Wii Play	Nintendo 2007年2月12日发售	ETC 上周排位：3	46674套	2410031套	Wii
10	街头滑板 Skate	EA 2007年9月14日发售	SPG 上周排位：5	39594套	1195772套	X360

文 炎骑士 美编 NINA

阳光再次从地平线升起的时候，银河的魅力将在箱庭世界绽放！



SUPER MARIO GALAXY

嘿嘿，不用多说啦，老掉牙的英雄救美故事将再度在这个充满了水管、蘑菇以及龟壳的奇妙世界中发生。估计就连碧琪公主本人也记不清这是第几次被邪恶的库巴绑架，当然，她也同样记不清马里奥已经搭救她多少次了。不过，有一点所有人都会确信，那就是，我们的意大利水管工将一如既往地踏上拯救倒霉女友的历险之路，只是，这次马里奥所要面对的已经不再是那个仅仅是充满了蘑菇和龟壳的世界。

超级马里奥银河		Nintendo	ACT
Wii	Super Mario Galaxy		日版
	2007年11月1日	1~2人	5800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

游戏的操作方式大公开！

双节棍	摇杆	双节棍的类比摇杆负责控制马里奥的移动，轻轻推杆时马里奥只是步行，当大力将遥感推动后，马里奥就会奔跑起来。
双节棍	Z键	在本作中，只要按下Z键，马里奥就会作出下蹲的动作，在下蹲状态中按下A键，马里奥就会作出后空翻的动作。此外，如果在跳跃过程中按下Z键，那么马里奥就会使出千斤坠。
遥控器	A键	按下A键，马里奥就可以进行跳跃，跳跃的过程中配合其他操作还可以做出更多的花样动作，而本作中的花样动作将是整个系列中最为丰富的。当马里奥进入水中之后，A键的作用将变成划水，当遇到特定NPC角色之后，A键又充当了对话键。
遥控器	B键	马里奥在游戏中将会获得星星的碎片，此时按下B键就可以将这些碎片发射出去攻击敌人。
遥控器	挥舞遥控器	本作中马里奥的一大独特动作就是旋转攻击，只要挥动遥控器就可以让马里奥作出这种动作。旋转攻击可以破坏障碍物、令敌人处于昏厥状态。对于某些可以投掷的道具，只要在其附近挥动遥控器，就可以做出拾起的动作，再次挥动便可将其投掷出去。
遥控器	指向	将遥控器指向游戏中特定的捕捉点，并同时按下A键，就可以让马里奥移动到捕捉点的位置。在无重力的宇宙空间中，这样的操作会频繁使用。

同样是眉清目秀、同样是头戴公主的皇冠，这位星之公主周身散发着不同于碧奇公主的独特魅力。萝杰塔公主是漂浮在宇宙间的彗星天文台的主人，到底她在本作中将会扮演什么样的角色，目前还不得而知，不过，这样一位清纯可爱的公主，一定会在游戏中帮助马里奥通过一个又一个关卡，至于另外一位公主——我们的倒霉女主人公，碧奇公主，她应该不会因为马里奥结识这样一个美女而心生妒忌吧(笑)。

星之公主 萝杰塔



©2007 Nintendo

引力 这是个问题

作为引入的全新概念，引力在这款游戏中起到的作用绝对是具有颠覆性的。对于从FC世代《超级马里奥兄弟》一路玩过来的人来说，操纵角色辗转腾挪于游戏世界的惟一办法就是熟练运用带有惯性作用的跳跃技巧，以至于当一个"《马里奥》系列"的老玩家提起他的游戏回忆时，"纵情跳跃"就成了全部。不过，在《超级马里奥银河》中，以前的一切将会被彻底推翻！所有的动作要素都将围绕着引力来展开，不论是翻转还是弹跳，或者是其他一些无法预测到的、令人匪夷所思的花哨动作，都要建立在引力的前提之上。通过Wii遥控器操纵马里奥在充满了引力的世界中四处闯荡，也许这就是对游戏名字中"银河"的最好诠释。



■逼近黑洞时的大魄力场面，引力的作用应该是相当大的。





◀ 除了各种球状的星体之外，还有各种奇形怪状的星体，比如图中的立方体星球。

▼ 如此之多的炮台，看样子是传统的古堡地形吧。



颠覆性的 地形设计


■利用捕捉器可以在宇宙空间中自由的移动。

是传统游戏中曾经存在的表里世界？是隐藏在水管中的秘密通道？是飞上九霄之后的云中过渡？还是《纸片马里奥》中的多维度空间？噢，这些都不是，在这款新游戏中，有着各种形状的"星球"，这样的地形绝对是系列前作中都不曾拥有的！在引力的作用下，我们的水管工大叔可以在各种地形上继续完成他的冒险。事实上，不仅仅是星球，拜引力的设定所赐，马里奥在游戏中可以不借助任何工具就做到飞檐走壁，就算在房间里，马里奥也可以像蜘蛛那样在墙上和天花板上自由移动。





▲马里奥像蜘蛛一样在直立的墙壁上自由移动，这也是引力的作用哦。



制作人访谈

记者：请问本作的开发是因何而起的呢？

宫本：曾经参与过《超级马里奥64》和《阳光马里奥》开发工作的小泉对"《马里奥》系列"有着比较全面的了解。当他所属的东京团队主动提出开发一款全新的《马里奥》作品时，就很顺利地被批准了。当时我对他们说："希望你们把整个'《马里奥》系列'到现在为止积累起来的所有资产拿出来自由组合变化"。随后我们就一起检查完成的结果，逐步修改。

记者：那么，游戏的开发又是从什么时候开始的？

清水：大概是从《大金刚 丛林节拍》的开发工作刚结束的时候开始的。当时我正在构思一款2D游戏，突然小泉跑过来跟我说："我还想继续制作以3D舞台的游戏"，结果就是大家看到的这样。

记者：关于本作中出现的引力系统设定，是宫本先生心中构思已久的创意吗？

宫本：有关引力的设定方面，我们在N64和NGC这两台主机上曾经先后做过实验，但让我伤脑筋的是最初的想法一直无法完美实现。虽然我一直觉得这个构想很有发展空间，但总是没有办法做出完整的架构，直到Wii的出现，这一原本被搁置多年的创意才终于有了实现的可能。

记者：宫本先生负责设计本作的哪些部分呢？

宫本：从开发进行到一半左右的时候起，我觉得我的工作就变得比较像是监督的工作职责了。像地图也是一样，要全部亲历亲为，这在实际中是不太可能的，但有些时候我的确会介入并亲自重画地图。平常我主要都只是提出一些小地方的修

游戏设计者



宫本茂

正，但这次我的想法就变得更大胆了，常常会提出一些具有颠覆性的意见，结果自己的想法往往会导致已经搭建好的游戏结构需要推倒重来。

记者：在调整引力系统的时候，游戏开发人员有没有遇到什么较大的困难呢？

小泉：在绝大多数玩家心目中，《马里奥》应该是一款以跳跃为主的动作游戏，然而这次的球状地形并不适合用来表达传统的跳跃。所以我们就想出了一个能够活用新地形的动作形式，那就是设计了一种即使在平面上也可以很容易表达清楚的旋转动作。新动作跟球状地形搭配起来非常合适，进而发展出了能在各个星球间跑来跑去，让人玩起来非常痛快的"星环"设计，让玩家可以挥动Wii遥控器来尝试各种各样的动作，并享受到"宇宙旅行"的乐趣。游戏中的马里奥可以高速飞行，也可以在无重力的状态下轻飘飘地缓缓移动。

记者："《马里奥》系列"一直以来都有惯性的设定，这让人玩起来有种很独特的感觉。或者说，在起跳之后仍然能够作出一定程度的动作调整，是系列游戏的一大特点。至于在这次的作品中，我觉得是在用3D的方式将《超级马里奥》的惯性动作设定表现出来，不知这样的说法对不对？

小泉：跳跃是一种试图摆脱引力的动作，但这次却有上下颠倒的地形，并且有可能遇到同时有来自不同方向的多重引力同时影响的情况。遇到这种情况时，马里奥的动作变化将多到我们根本无法计算。比如说，为了拿金币而跳跃的时候，就常常会作出没有办法预测的动作，然后再从这些无法预测的动作不断衍生出各种全新的动作，打破原有动作套路的限制。

制作人



清水隆雄

变身！并不是想象中的那么困难



■蜜蜂形态应该不仅仅是飞行这一种传统的功能吧。



蜜蜂马里奥

马里奥在本作中已知的另一种变身是蜜蜂，变成这个形态之后，马里奥的动作更加轻盈，原本某些无法到达的场地也可以顺利进入。蜜蜂马里奥的具体能力是否与从前的浣熊马里奥相同，这一点我们还不得而知，不过我们完全可以相信，新的变形形态将会更加有利于角色在充满了各种引力的舞台中移动。在同样受到来自两个星球引力的作用下，蜜蜂马里奥肯定会比普通状态下的马里奥要更好操纵，或许还会衍生出一些意想不到的新动作。

幽灵马里奥



◀变成幽灵后可以骗得真正幽灵的信任，从而通过一些通常情况下不容易通过的区域。

相信你的眼睛，这不是恶作剧，当年马里奥兄弟俩在库巴的幽灵城堡中被幽灵们追得四处乱跑，现在终于轮到马里奥出来吓唬别人了，作为系列作品中必不可少的古堡关卡，马里奥这次终于可以利用幽灵形态的变身一雪前日之耻了，我们可以试想一下，变成幽灵后的马里奥可以摆脱真正幽灵的袭击、可以穿过一些通常状态下无法通过的障碍。

冰人马里奥

从造型上来看，这一形态的马里奥无疑是最适宜在水世界地形中作战的。能够令接触到的液态水瞬间冻结成冰块，从而方便马里奥的下一步行动，这就是冰人马里奥。



彩虹马里奥



周身发出绚丽的七彩光芒，这个形态下的马里奥将会在短时间内进入无敌状态，只是目前还不清楚，获得这种能力的方式是否依旧需要拿到金色的五角星。

多种多样的敌人

会飞的乌龟、小炸弹、食人花以及马里奥的老对头库巴，在你记忆中，这个箱庭世界中曾经出现的所有敌方角色都会在全新的游戏世界中以全新的姿态再度登场，他们在游戏中的表现也绝对不会让你失望，这群富有"职业道德"的坏蛋们会尽自己所能为马里奥制造一个又一个麻烦。当然，在对付他们的时候已经不能再以老办法应付了，那么，我们该怎么办呢？看来只有在真正进行游戏之后才能找到答案了。



■同样攀附在各种物体上的巨大毛毛虫，不晓得将会给马里奥的冒险带来怎样的麻烦。


■库巴除了会喷火之外，真的就不会别的了么？









◀ ▲以往作品中十分常见的石头怪和食人花，拜引力所赐，它们在新游戏中的表现看起来将会是十分抢眼的。

火焰马里奥

造型最为经典的装束，身着白衣红裤的火焰马里奥可以释放火球攻击敌人，而做出这样的动作也不再是依靠按键，而是需要玩家挥动Wii遥控器。



弹簧马里奥

这个形态下的马里奥拥有超越寻常的弹跳能力，马里奥的全身被套上了一个造型夸张的巨大弹簧。获得这种能力后，马里奥可以轻而易举地攀上平时需要花费很大力气才能够达到的高处平台。



记者：在今年E3的研讨会上，您曾经大力强调要努力消除老玩家与新玩家之间的隔阂，我想这款《超级马里奥银河》应该也会遵循这样的开发理念吧。那么，您会用怎样的办法去达到这样的目的呢？

宫本：当一款在全新平台上推出、并且诠释了新的娱乐理念的游戏作品问世后，许多老玩家仍然能够比新玩家更加迅速地掌握游戏，这是一种十分有趣的现象。在我们工作人员之中，有很多人是以前从来没接触过游戏的，但他们在仅仅进行了两个星期的除错工作后，往往就会变得比开发团队中游戏经验还算不错的人还会玩了。在家里，我太太在玩一款休闲小游戏的时候得分也远远地超过我。毕竟就算是核心玩家，有时候还是会玩些比较倾向于休闲性质的游戏。从游戏的内容来比较，有些游戏确实比较复杂，而另一些则相对简单很多。内容越复杂的游戏，难度调整起来就越是困难，到现在我们还常常会议论这一点。而我们的目的就是制作上手简单又富有乐趣的游戏，并不是所有的游戏都需要十分高的难度。我们的目的就是制作一款让传统的核心玩家以及刚接触游戏不久的新玩家都能获得乐趣的游戏。

记者："《马里奥》系列"已经很久没有推出正统续作了，而对于本作，广大的玩家一定会有很高的期待度。请问，在对这款游戏进行定位时，你有没有什么认为最值得注意的地方？

宫本：今后一段时间，不论是《银河战士》还是《马里奥》，只要是具备了一定的水平，都将会在Wii上推出续作。我认为，如果这些游戏无法令玩家做出好的评价，那就是最糟糕的。从这个角度来看，我认为一定要做出一款称得上回归系列原点，并且不亚于《新超级马里奥兄弟》的作品才行。

监督



小泉欢晃



BIONIC COMMANDO

Capcom继宣布《怪物猎人3》为Wii独占之后，又闪电般地公开了这款《生化尖兵》(暂名)以慰藉PS3玩家的心。这款《生化尖兵》是20年前的名作《希特勒复活》的续篇，游戏以跨国合作方式制作，结合美国制作人、日本创意指导(江城元秀，代表作《鬼武者2》)，并与曾制作过"《幽灵行动 先锋战士》系列"的瑞典游戏工作室GRIN合作，可谓阵容强大。

文 纱迦　美编 NINA





■游戏的原画设定欣赏。

生化尖兵（暂名）		Capcom	ACT
多机种	Bionic Commando		美版
	发售日未定	人数未定	售价未定
	对应机种为PS3、X360		

名作复活！英雄归来！

在2D时代Capcom手中握有无数经典游戏，它只是等待着最好的时机推出续篇或进行复刻。1987年诞生的《希特勒复活》便是这样一款游戏，游戏最早的版本是街机版，游戏的特色在于用飞爪代替了跳跃的设定，这个设定在今天看来也相当新鲜。而真正令游戏大红大紫的是FC版，FC版中加入了大量AVG成分，并大幅强化了飞爪的应用，在FC时代是相当超前的。这也使得这款游戏在欧美获得了极高的评价，并一举入选美国著名游戏网站GAMESPOT评选的上世纪最佳游戏名单。

转眼20年时间便过去了，在这期间没少传出过本作复活的消息，而这一回Capcom终于没有让人失望，因为新作的消息已是板上钉钉！



■和很多预告片一样，游戏也有着"跳崖"的场面。

全新传奇即将上演



■飞爪在进攻中同样是相当有用的。

在元祖版游戏中，玩家的目的是救出战友SUPER JOE，并阻止狂人复活，剧情可以说是相当简单。而新版的故事则要复杂得多，只是目前还不清楚本作的剧情是否与狂人复活有关。Bionic Commando是过去游戏的美版标题，这次我们先沿用这个名称。

这次游戏的故事发生未来世界。主人公名为内森・斯宾塞(NATHAN SPENCER)，他是一名勇敢无畏的战士，在战斗中非常活跃。但因为各种原因被上司投入监狱，并被莫须有的罪名定为死刑。在死刑执行的当天，执行地阿森松城(Ascen-sion City)同时在进行反恐武器试验，试验中武器发生爆炸，将整个城市化为废墟。内森趁机逃了出来，而政府也以减刑为条件向他求助。

主人公内森本是一名正常人，但在事故中失去了自己的左手，后来在机缘巧合之下他取得了特殊能力，从而使得自己的左手可以放出飞爪。

©2007 CAPCOM

3D时代的飞爪应用

元祖版游戏的最大特色就是引入了飞爪，这一系统取代了动作游戏中常见的跳跃。玩家不但可以利用飞爪实现与跳跃类似的动作，而且能够做出滑行、攻击、抓取等更丰富的动作。不过那个时候游戏还是2D的，如今本作将变为3D动作游戏，飞爪如何使用就很关键了。

从现在来看，飞爪在本作中同样能攻能守，利用飞爪抓住固定物进行摆荡也是最为常用的移动手段，此外滑行、抓取这些动作也统统保留。这点令老玩家颇感欣慰。毕竟现在没有跳跃的3D动作游戏也是相当多的，只是如果本作变为纯打斗的话就失去原作的风采了。



■游戏的画面非常漂亮，正式版是否缩水就不得而知了。

少女们的创造诗即将唱响 战斗系统新要素最后公开


①


②

魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗	Banpresto	RPG
PS2 アルトネリコ2世界に响く少女たちの创造诗		日版
预定2007年10月25日	1人	6800日元
对应周边未定		对应玩家年龄：12岁以上

各位读者拿到本期杂志的时候，应该已经在游戏中奋战数个小时了吧，而为了将本作的魅力完全展现给大家，官方也厚道地放出了众多邪恶的图片来满足不同玩家的需要，并且围绕“诗魔法”而展开的战斗系统也公开了最后两个全新要素，如果各位玩家要想在游戏的战斗中所向披靡，一定要借助这两个系统的力量才行哦。

文 晴天 美编 NINA


③


④

惊艳图片大搜罗

左边就是官方为大家准备的清凉图片，它们都会在游戏贩卖时作为店头的预约特典送给提前预订的玩家，看来很多玩家又要对这些邪恶物产生怨念了……

①WonderGOO预约特典：B2大小的主题海报。
②MESSE SANOH预约特典：主题电话卡。
③Softmap预约特典：主题电话卡。
④IMAGINE预约特典：主题书签。

最强的协力攻击



▶“和声槽”的波动主要取决于咏唱者与前卫同伴的好感度，数值越高曲线的波动幅度越大，更容易创造“同步”的条件。





▲发动合体诗魔法时会有画面特写，两位女性角色也会一起喊出相同的台词，很多男性玩家想不被萌到都难。

合体诗魔法

在游戏中可以通过各种事件提升与女性同伴之间的好感度，这样在进入战斗后，当画面下方表示感情波动的“和声槽”(ハーモニクスゲージ)中的曲线完全重合时，就会进入“同步状态”，以发动威力远远凌驾于单人诗魔法之上的“合体诗魔法”。

インパートブリッド

诗魔法ボルカニクス的强化版，画面中会陆续出现冰柱、火焰两种属性对敌人造成连续伤害，对付拥有属性弱点的敌人相当实用。





▶冰柱的威力已经相当惊人，不知道接下来的火焰又会是怎样的情景呢？





◀可爱的少女对敌人造成了毁灭性打击，可爱与可怕只在一线之间。

ロリボップスイーツ

キュートドライブ的强化版，大量的玩偶等道具从敌人头上降落，虽然看似可爱，但威力却不一般，甚至还带有无视防御力的效果。

新角色介绍

拉吉 ラキ



在天界以“神之守护者”身分而存在的守护者，过去为了谱写“创造诗”曾多次率领神之军团来到麦塔·法鲁斯。由于不受任何感情支配，所以在任何情况下都能保持绝对的冷静与沉着，是敌是友目前仍然是个谜……

最强的单体攻击

必杀技

虽然诗魔法的威力相当惊人，但是缺少了前卫队友的保护，我们的战斗队伍仍然会显得不堪一击，而为了更好地扮演保护者的角色，所有站在前排的角色都拥有属于自己的华丽必杀技。而要发动此能力，则需要在战斗中让右下方代表四大欲望的“感情指示仪”(エモーションインジケーター)转到特定的“欲望”一定的次数才行。

克洛亚 インフィニティ・スラスト



◀对敌人发起高速冲刺，充满威力的连续突刺。

库库娜 フォトンセイバー∞



▲旋转手中的法杖对敌人造成连续伤害，之后手中的法杖会变化为太刀将敌人拦腰斩断。

穿つ雨丝 阿玛莉



◀将手中的乐器变化为剑和弓箭两种形态对敌人进行连续攻击。

此前相关报道 第一报 Tot.177 P22-23 第二报 Tot.187-188 P60-61

©GUST CO.,LTD.2007©BANPRESTO 2007



有人问起这款游戏的意义在于什么，笔者回答他的只有一句话，什么日美同时发售、什么多平台都是噱头，而这款游戏的真正意义在于它是SE的一款原创次世代RPG。在复刻、重制、续作满天飞的今天，能够有一个原创游戏的确是很难得的，而且从目前的种种迹象表明这款游戏哪怕不是什么传世之作也会是一款好玩的游戏，起码从表面上看是这样。

文 邪魔天使 美编 NINA

THE LAST REMNANT™

ラスト レムナント

最后的神迹	Square Enix	RPG
多机种 THE LAST REMNANT		日版
发售日未定	游戏人数未定	售价未定
对应PS3、X360		对应玩家年龄未定

临场感十足的战斗





大卫·纳什 David Nassau

年轻的阿斯拉姆领主，为了阿斯拉姆的发展与独立而奋斗着，是个头脑冷静很有谋略的青年。由于他是阿斯拉姆惟一能使用神迹“格伯尔古”的人，所以虽然是领主，但在战场上经常处于第一线的位置。



游戏的战场可以让最多70人在上面进行拼杀，而战斗都是以一个个集团战斗的形式进行，玩家下达指令并不是针对某个角色，而是向一个小队下命令，在特定的条件下还可以发动特殊技。游戏中我们可以体会到与大部队、巨大敌人对峙的真实感，而独特的系统也成为了游戏的特点。

BATTLE SYSTEM 联合 ～Unions～



■向联合下达命令后角色会在方针的基础上根据自己的个性而采取行动。

所谓联合是指由最多五名角色组成的一个小队，战斗中无论是敌人还是我方都是以联合为单位进行管理的，也就是说战斗的行动不是向每个角色下达，而是对每个联合下达指令指挥其行动。

KEY WORD 神迹“格伯尔古”

从很久以前就已经确认的古代神迹，拥有大炮的外形，使用威力巨大的能量炮弹进行攻击。由于其破坏力惊人能够夷平整个战场，所以能够控制这种威力需要很强大的精神力，不能随意使用。能够使用格伯尔古的只有阿斯拉姆历代的领主，现在能够操纵它的只有大卫。





▲▶即使面对成千上万的大军，在神迹面前也不过是螳臂挡车。

集中精神力 横扫敌军

©SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.
Unreal Engien,Copyright 1998-2008,Epic Games,Inc.All rights reserved.



BATTLE SYSTEM 士气

本作中存在士气的概念，与其他SLG一样我方士气越高对战斗就越有利，相反士气低下的话即使一开始占优但很快就会被逆转。之前我们说过本作的作战是以联合的形式进行的，每个联合的士气都会反映在我方总士气上，所以每个联合的行动都很重要。

显示士气的士气槽

敌我双方的士气在画面上方由一条士气槽来表示，蓝色的代表我方士气，红色的则是敌方的，哪一方有利一目了然，当任意一方士气低下时另一方的行动都会发生变化。

BATTLE SYSTEM 锁定 ～Lock Up～

当敌军和我军接近并进入战斗状态后就会发生连锁现象，该状态一旦发动在全灭对方之前任何一方都是不能攻击其他联合的，战斗只在连锁的双方角色之间进行，也就是说战斗类似于局域战。



◀▼ 战场上的一大要点就是不存在精致的作战单位，所以要尽快分析战况下达适合的指令让每个单位运动起来。

时刻注意战况的变化



下达最精确的指令

◀进入连锁状态后我方队员就会根据之前下达的指令行动，由于不能精确操作，所以战斗时很有紧张感。

能够取得胜利的到底是谁呢？



BATTLE SYSTEM 增援 ～Reinforced～



战场的变化是迅速而突然的，本作中战斗时还会出现敌我方联合进行增援的情况。当有人来增援时画面上会有“Reinforced”的字样显示，增援的同时增援部队还会对士气产生很大的影响，如果有我方部队来增援，即使之前处于劣势也有一发逆转的可能。

霸王



姓名、出身、行动目的一切不明的神秘男性，他像风一般突然出现在世人面前，以其压倒性的实力瞬间在世界各地树立了自己的威信，在战场上他对任何人都没有怜悯之心，人们害怕他，所以称其为“霸王”。

The Conqueror

BATTLE SYSTEM 战斗技能 ～Fighting Arts～

构成联合的每个角色其攻击方式是多种多样的，特别是他们拥有强大威力的“战斗技能”。在战斗中当满足了一定条件后装备的武器就会习得对应的战斗技能，另外战斗技能是需要消耗的，至于消耗什么值现在还不明确，但可以肯定的是战斗技能不能随意施放。



▲战斗技能相当于格斗游戏中威力巨大的超必杀技，如果使用时机合适对战况会有巨大影响。

此前相关报道 第一报 Tol.179 P18-19

新作短波

FIRST LOOK

汲取更丰富的游戏信息 开拓你的游戏视界

主持人语

在写这期“新作短波”的时候知道了一个有趣的消息，那就是经典的男性向恋爱游戏“《秋之回忆》系列”居然要出女性版了，而且请来了绿川光、置鲇龙太郎、樱井孝宏等知名男性声优为游戏里的角色配音，在觉得不可思议之余也觉得现在厂商为了抓住更多的玩家而不遗余力，只是结果如何无人知晓。就在截稿的时候Capcom突然公布了《街霸Ⅳ》的消息，这款隔了10年的游戏终于要推出续作，可喜可贺，而且宣传片那水墨画的风格给人异样的美感。不过游戏现在暂时还没有公布机种，但不管是什么机种，大家都关心的一件事也许是这游戏会不会有街机版吧，毕竟《街霸》可是从街机起家的啊。看到隆与肯的对决，配合水墨风格和激昂的音乐，相信很多FANS都热血沸腾了吧。

我的小公主，你愿意嫁给父亲吗？

PS2 SLG ■プリンセスメーカー5 ■日版 ■Cyberfront ■预定2008年2月7日发售

美少女梦工厂5



由Cyberfront制作的著名育成游戏《美少女梦工厂5》终于要移植给家用机了！本作是今年3月3日发售的同名Windows版的PS2移植版。自1991年初代发售以来“《美少女梦工厂》系列”一直是很多宅男玩家的心爱之物，本作的人设启用了前三作的原画师赤井孝美，而系统则采用了被评为系列最高的第二作的系统，并在此基础上有所进化，旨在“回归原点”。

本作的舞台是一个有电话、电视、网络的现代社会，但同时还存在着一个有魔物、妖精的异世界，玩家扮演的角色曾经是异世界的勇者，但现在却居住在现代世界，故事开始于一名少女被寄放到一直独身的主角家里。这名少女是主角曾经侍奉的王国的候补公主，主角要将这名少女当成自己的女儿抚养成人。

游戏的目的是玩家作为父亲在8年的学习时间中让女儿从高中毕业，终极目标当然是让女儿成为公主，但还有诸如与主角结婚、成为明星、漫画家等结局。



[文：邪魔天使]

陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫

新的职业 新的冒险

Wii RPG ■チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫 ■日版 ■Square Enix ■预定2007年12月13日





在TGS提供了试玩之后，最近官方又放出了本作的新情报，不但有神秘角色登场，最新的第四种职业也终于浮出水面，究竟可爱的陆行鸟还会带我们经历怎样的冒险，相信不久之后陆续公布的新要素会告诉我们答案。



迷宫英雄X

在迷宫中吹响特定的口哨就会粉墨登场，虽然带上了面具，但是眼尖的玩家一定能一眼就认出它是我们的老朋友莫古利，而它为什么要带上面具还不得而知，但据可靠消息显示，游戏中还存在着多个莫古利，如果仅从外面上来判断很难确定它们是敌是友，大家可不要看到它就高兴得过了头哦。



▶迷宫英雄的独门绝技莫古利光束，难道它是准备朝陆行鸟进攻吗？

黑魔道士闪亮登场



相信看过之前报道的玩家都知道本作最初可以选择“见习战士”、“骑士”、“白魔道士”三种基础职业，不过随着剧情的发展，当陆行鸟通过某些迷宫的时候还会激活其它职业，这样在下一次探索时就有更多的职业供玩家选择，让探索的乐趣成倍增加。这次为大家介绍的是“《最终幻想》系列”中充当重炮手的魔法型职业“黑魔道士”，除了各种属性的攻击魔法外，附加异常状态，吸取敌人HP的魔法都会让敌人防不胜防，不过HP、防御力低仍然是黑魔道士的最大弱点，如果再缺少有效的回复手段的话，那么在迷宫存活的几率也会随之减少。



◀吸收敌人HP的魔法属于变相回复HP的技能，在后期动辄几十层的迷宫中玩家一定会经常用到。

机关算尽 陷阱难防

“《不可思议的迷宫》系列”之所以会让很多玩家痴迷，除了丰富的道具和敌人外，经常随机出现的陷阱也为游戏的过程增加了不少插曲，千钧一发，绝处逢生的感觉自然也能带给玩家最大的成就感。在本作的迷宫中，除了很多耳熟能详的陷阱外，还增加了一类名为“对战房间”的特殊陷阱，只要玩家踩上该陷阱就会被传送到一个特定的区域，与随机出现的强敌进行1对1的殊死搏斗。另外还要提醒大家的是这种区域内是无法逃离的，如果实力不够坚强的话，说不定我们的冒险就要在此暂时划上句号。

[文：晴天]





◀▲伊夫里特和希瓦居然也出现在了这里，战胜它们后能让其成为召唤兽辅助我们战斗吗？



勇者别嚣张

想尝尝当魔王的滋味吗?

PSP	■勇者のくせになまいきだ	■日版
SLG	■TSCE	■预定2007年12月7日发售

代表正义的勇者去击败邪恶的魔王，这是许多RPG的定律，但这次大家要扮演的不是勇者，而是魔王，我们要在地下挖洞然后击败前来抓魔王的勇者。

击退勇者的流程

① 挖迷宫

在主要的故事模式中我们要击退前来进攻的勇者，当击破所有勇者后就可以过关。首先是用铁锹挖迷宫，然后在迷宫里配置魔王来阻止勇者。迷宫的土含有养分，挖掘含有养分的土就会有魔物生出来，捕食低级的魔物就会生出高级的魔物，这样就可以战胜勇者了。


▲魔王的位置要选在勇者难以前往的地方。

② 守护魔王

挖洞并且产生魔物后就要迎击勇者了，但如果魔物不强很快就会被勇者干掉，而勇者如果带走魔王则GAME OVER。魔物会自动攻击勇者，刚出生的魔物生命值很低很快就会被干掉，所以不要慌张尽快制造魔物并且让它们摄取更多的养分更重要。



▲有时可以故意用弱的魔物去拖延时间让强的魔物摄取更多养分。

③ 打倒勇者强化魔物

当击退勇者后就可以过关了，过关后如果还有剩余的挖掘能量可以用这些能量强化魔物，强化是可以重复进行的，所以在战斗时要尽量算好挖掘能量，尽可能保留更多的挖掘能量用于强化魔物。


▲挖掘能量可以让魔物升级，所以战斗时要尽量节约使用。

维持魔物的生态平衡

魔物并不是越多越好，它们之间也是有食物链存在的，当一部分魔物太多时势必会让食物链崩溃，所以保持食物链的平衡就很重要了。



□挖掘能量可以让魔物升级。所以战斗时要尽量节约使用。

其他

本作中有魔物图鉴，里面还会记载勇者的数据，算是本作最大的收集要素。另外，本作还对应对战，玩家可以和朋友编辑的勇者对决，看来这个游戏还是很有趣的。 [文:邪魔天使]

世界树迷宫II 诸王的圣杯

简单但不失深奥的魅力之作

NDS	■世界树の迷宫II 诸王の圣杯	■日版
RPG	■Atlus	■预定2007年冬



简单的操作，不断向未知领域探索的乐趣又将于今年冬季在NDS与各位玩家见面了。前作30层的冒险领域一定还让很多玩家意犹未尽，而作为续作登场的本作不但将以往的探索方式从下楼变成了“往上爬”，全新的“天空之城”更是隐藏着众多谜团等待玩家亲手去解开，寻求简单快乐的玩家可要擦亮眼睛仔细看咯，说不定你也会慢慢爱上这款游戏。

三种新增职业

玩过前作的玩家一定不会忘记游戏中丰富的职业系统，如何搭配各种职业组成最强的队伍也是很多玩家争相讨论的话题。现在除了以往的剑士、游侠、医疗士、圣骑士、诗人、猎人、炼金术士、武士、诅咒士这9种职业外，新作中还将会出现3种全新的职业，现在就让我们来看看它们各有什么特点和专有技能吧。



枪手

俏皮可爱的少女，可以在战斗中更换子弹对敌人发动不同属性的强力攻击，因此在冒险前准备足够的属性子弹往往会让玩家囊中羞涩。帽子上的雪人笑脸相信熟悉“《真·女神转生》系列”的玩家一眼就能看出是谁吧?



巫师

精通各种巫术的冒险者，由于对人类潜力的开发已经有相当深入的研究，所以无论是回复，还是攻击魔法都能够轻易施展出来，而且他们使用的武器也有别于普通的法杖，更接近于威力不俗的长枪。



宠物

什么? 这只憨态可掬的熊居然也是同伴? 虽然现在官方只公开了一张设定图，不过从它的名字可以判断出，游戏中还存在着其他种类的宠物来陪伴玩家，说不定还有捕获怪物的系统存在哦……

体贴的实用功能

虽然本作的难度会在前作的基础上有所提升，但是为了照顾大多数玩家，不至于让人产生强烈的挫败感，以下的两个新增功能一定会让你的冒险更加顺利。

中断记录



在某些区域和敌人战斗时最怕的就是被全灭，现在有了该功能就能在非战斗的情况随时保存记录，尤其是在NDS快没电却又找不到充电器的时候，可是不让努力白费的救命稻草哦。

图示增加



为了让玩家更能享受绘制地图的乐趣，本作在画图界面能插入的图标从原来的两列增加为三列，尤其是3种不同颜色的地板标识、代表双向的箭头都会让玩家的地图更加准确无误。

[文:晴天]



公主联盟～并不是一个人在战斗～

经典的战略 RPG 再一次在 PSP 上降临！

PSP ■ユグドラ・ユニオン ~WE'LL NEVER FIGHT ALONE.~ ■日版
RPG ■STING ■预定 2008 年 1 月 24 日

稍微有些掌机游戏史的玩家都会记得《公主联盟》这个名字。没错，这款曾经在 2006 年 3 月发售的战略游戏以充满魅力的世界观和崭新的游戏系统给当时的玩家留下深刻的印象。这款融合了卡片和战略要素的游戏现在经过众多新要素改良和加工后将在 PSP 上隆重登场。

故事概要

地处大陆世界中央位置的芳达吉尼雅王国。这个由继承众神之血的王家一族统治的王国，经过代代的励精图治，开创了一个富饶而安定的时代。但到了第 31 代国王奥鲁迪恩统治时，王国受到新生布隆基雅帝国的年轻皇帝伽鲁卡萨所率领的精锐部队的侵略，在压倒性优势的帝国军面前，王国军兵败如山倒。在失去广大的领土后，最后连国王也因此殉国。然而期间，在已被敌人攻陷的王都帕鲁提拉城里，一位少女活了下来……

游戏核心人物



琉古朵拉

芳达吉尼雅王国的公主也是王族的最后幸存者。手握王家代代传下来的圣剑，目的是夺回王都帕鲁提拉城和打倒新生布隆基雅帝国。



伽鲁卡萨

新生布隆基雅帝国的皇帝。通过叛乱篡夺王位。率领大军攻陷王都帕鲁提拉城的策划者。



米拉洛

盘踞于大陆南端边境的盗贼团的首领。在救助了从王都逃出来的琉古朵拉后，跟她一起对抗帝国军。人称"银狼米拉洛"。

PSP 版新追加的要素

虽然本作是 GBA 版的复刻作，但厂商并不是完完全全照搬前作。在 PSP 版里除了新追加的舞台外，还有新追加的角色。玩家在可以本作中体验到比 GBA 版更有内涵的剧情。

▶这个老人也是新追加的角色之一。当然，有新角色自然也会有新的剧情。





◀新角色之一，看起来像是挥舞镰刀战斗的角色。

新的卡片也增加了！



▲除此以外还追加了近 3 分钟的开场动画。

[文：阳光成员 soild]

凉宫春日的约定

到哪里都能见到团长大人！

PSP ■凉宫ハルヒの约束 ■日版
AVG ■NBGI ■预定 2007 年 12 月 20 日发售



■天然少女朝比奈的人气并不低哦。

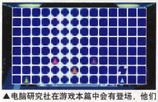


■阿虚的妹妹很可爱啊。



凉宫舰队服

在 TGS 上大放异彩以后，FANS 对这款 PSP 上的《凉宫春日的约定》的期待度是越来越高，最具冲击性的当然是游戏的片尾曲是由平野绫、后藤邑子和茅原实里演唱的全新曲目《梦中世界》。为游戏制作音乐的神前晓也许不为人知，但如果说他是制作"《文字解谜》系列"、"《铁拳》系列"、《凉宫春日的忧郁》、《幸运星》音乐的人那么大家应该不会对此人的实力产生怀疑了，因为没人比他更懂《凉宫》的音乐了。



▲电脑研究社在游戏本篇中会有登场，他们与故事有着密切的联系。

本作是以《凉宫》的世界观而制作的一款 AVG，在故事的重要地方都会有迷你游戏出现，并且这些迷你游戏还关系到故事之后的发展。这次要向大家介绍的是里面的一个《The Day of Sagittarius》的迷你游戏，该游戏是 TV 动画版被强夺了最新型电脑的电脑研究社部长针对文化祭而制作的一款战斗模拟游戏，而游戏本篇中就收录了这个游戏。本作的舞台是正在筹备文化祭的县立北高，从新公开的画面中我们可以看到许多关于校内风景的内容，本作最大的魅力就是称为"S.O.S."的新系统了，玩家现在可以去 NBGI 该游戏的官方网站去先行体验该系统，最新公布的是天然治愈系（其实更感觉是天然呆系……）女孩朝比奈，我们可以看到在游戏中这些可爱的角色并不是静止的画面，而是"动"起来的，很有感觉哦。



古泉舰队服



阿虚舰队服

[文：邪魔天使]

死亡空间

巨型飞船内的求生之战

多机种 ■Dead Space ■美版
ACT ■EA ■预定 2008 年第三季度

对应主机为 PS3、X360

《死亡空间》是EA从去年开始投入开发的一款恐怖生存游戏，故事发生在几个世纪后的未来，那时的人类开始“星球裂化”的过程，他们驾驶巨大的飞船进入已衰亡的行星系，将整个大地撕裂，然后将其冶炼为矿物和能源。USG Ishimura是银河舰队最大的飞船之一，这艘飞船平常一直被淹没在大量信息传输的嘈杂声之中，然而有一天却突然安静了下来。一个常规的检查小队被派往探查原因，小队人员包括一位科学家、工程师和安全专家以及其他一些人，当他们降落到飞船上时，发现了……

游戏中玩家扮演伊萨克·克拉克（著名科幻小说家伊萨克·阿西莫夫和亚瑟·克拉克的名字组合），这位全副武装的工程师进入了足有城市大小的飞船内部，发现了漂浮在空中的黄色外星怪物，他们将白色腐蚀性液体吐入士兵口中，就可以将其变为疯狂的外星怪物。克拉克发现他的逃生路线已经被完全封死，并且与队友失去了联络。由于这是一艘采矿船，因此船上并没有多少武器可用，与敌人战斗的武器就是各种采矿工具，克拉克可以发挥他的工程师技能，对武器装备进行改造。敌人会不断搜寻克拉克，它们会从通风管、天花板等各种地方冒出来。由于大多数是切割、钻探等工具，这意味着本作的战斗非常血腥，你可以用这些工具将外星生物肢解，这也是本作的主要战斗方式。

克拉克的服装并非普通太空服，而是与飞船的网络连接，能够获得周围信息的更新资料，例如道具的资料、全息影像传输等。太空服还有空气供给，因为飞船上的某些地区已经减压；而重力靴让克拉克在失重的地方也可以正常行走。空气和重力是本作的重要元素，破坏飞船上的特定部位会影响到空气和重力条件。在一些失重的地方，敌人的尸体和残肢会在空中漂浮，他们的血液在空中形成球体。开发团队花了很多时间学习NASA的资料，了解了零重力状态下液体、火焰和运动状态。本作的游戏流程约为 20 小时。

［阳光成员：清国倾城］



■在飞船内危险无处不在，但也有一些美丽的景色。



▲就算一枪爆头也无法将这些怪物干掉，肢解是对付他们最有效的方法。



■一旦遭到外星生物的毒手，就会成为他们的一员。

冲突：机密行动

二人部队化解核战危机

多机种 ■Conflict：Denied Ops ■美版
FPS ■Eidos ■预定 2008 年春

对应主机为 PS3、X360



■在次世代游戏中，本作的画面只能算一般，但画面中的一切几乎都是可以破坏的。

在英国享有盛誉的“《冲突》系列”即将于明年春季推出最新作，游戏讲述委内瑞拉的叛军推翻了政府，并扬言如果美国出面干涉，他们就会动用核武器。美国政府当然不会就此罢休，他们在表面上按兵不动的同时，派出了一直秘密部队，这支所谓的部队其实只有两个人，一旦他们行动失败被捕，美国政府将会拒绝承认与他们存在任何关系，从行动的那一刻开始，这两名特工就已经脱离了与美国的任何关系，同时他们也可以为了达到目标用尽一切手段。

执行任务的两个人分别是狙击手Graves和使用机关枪的Lang，在行动过程中不会得到新武器，但可以为武器搭载强化装备，例如Graves的狙击枪可以搭载霰弹枪功能，Lang更是可以得到火箭发射筒。如果一名特工被射杀，另外一人有一定的时间为其注射肾上腺素将其救活，不过不能无限次数的拯救，因为每次拯救都会让下一次的限制时间缩短，不过通过一关后，拯救的限制时间就会重设。

本作也可以双人线上或线下合作完成，双人游戏不能中途随意出入，而是要跳回菜单重新进入。如果是单人游戏，在游戏过程中可以按键随时切换操作任意一人。同时可以指挥另外一人的前进方向，或者下达一些简单指令。本作的画面虽然不算太出色，但是场景中的一切几乎都是可以破坏的，你可以在墙上打开一个窟窿用来狙击，而各种掩体都是可以破坏的，向小塔楼发射一枚火箭，可以将里面的敌人跟塔楼一起炸上天。本作预计将有10个关卡，游戏时间为10小时左右。

［阳光成员：清国倾城］



■一旦任务失败就只能籍籍无名地死去。



▲单凭两个人的力量能够化解政变与核战危机吗？

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏 ×1　热血推荐 ×3

栏目主持 ACE飞行员

关于如何客观、公正地给一款游戏打分，我们也时常在思考这个问题。低分游戏自然没多少人去计较太多，关键问题就在于令无数玩家关注的热点大作上。玩家喜欢对游戏进行横向比较，这样一来情况就变得复杂许多。我个人认为给游戏打分，第一印象非常重要，给人的感觉也是最直接的。如果说有缺陷，这个世界上没有挑不出毛病的游戏，关键在于这款游戏给你的感受能达到何种高度，是否带来史无前例的体验。参与评分的人也应该是对该系列和类型有一定认识的人士，如果没有一点感情和认识在的话，那出现的偏差的可能会更大。希望读者在看各种游戏评分时，不要只关心分数，留意评分的内容能更好的了解该分数的含义。

半条命2 橙盒版

黄金珍藏



画面 引擎才是关键
音效 环绕音效突出
系统 耐玩度满分

总分 27

一张盘5个游戏，物超所值。

火云

虽然EP1没有什么变化，但是EP2中的画面有了明显的进步，风格迥然不同的另外两个游戏也体现出了制作小组的实力。**游戏的关卡设计在目前FPS游戏中绝对是佼佼者**，炫耀重力引擎的Portal颇具创意，而《军团要塞2》联机对战的地图让人乐趣十足，单是这两个模式就能玩上一阵子。

ACE飞行员

这是一款含金量极高的合集作品，**能够一次性将这款超级游戏目前所有章节收入囊中，简直就是天上掉下馅饼。**EP2在战斗方面比前几作更加好玩，《Portal》精妙的谜题再次展现出Valve无以伦比的设计实力。如果你能接受这款游戏的风格话，他将带给你FPS游戏的最高乐趣。

多边形

虽然70%的国内玩家会在玩这款游戏时头晕，不过游戏强大的关卡设计能够让你克服呕吐去将游戏进行下去。EP2依然朝着剧情探索派FPS的道路继续前行，**新增的《军团要塞2》与《Portal》部分又给我带了完全不同的乐趣，本作可以说是近年来最物超所值的一款合集作品。**

■DVD-ROM■EA/Valve Software■Half-Life 2 The Orange Box■FPS■2007年10月10日■1人■无对应周边■硬盘记忆

世界街头赛车4

热血推荐



画面 精美，真实，身临其境
音效 我不知如何形容这么棒的音效
系统 体贴入微，赛事丰富

总分 26

在街道上飞驰的感觉依然是那么棒！

多边形

对这个游戏期待了很久，而且它并没有让我们失望。城市的景色如此贴近现实，加上强大的天气效果，可以说让人叹为观止。良好的操作手感让人欲罢不能，虽然难度较高，但就是不愿丢下手柄。**摩托车的加入让游戏多出了一种别样的乐趣。而新加入的上海赛道让国内的玩家感到更加亲切。**

火云

本作最大的亮点就是新加入的数条上海赛道，**在摆满国人熟悉的广告牌的街道上享受急速飙车的快感别有一番风味。**游戏优秀的手感介于真实与爽快之间，漂移的观赏性和实用价值都得到完美体现。多种天气效果表现出色，对车辆的性能也有一定程度的影响，使得同一条赛道也有不同的比赛风格。

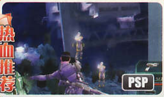
ACE飞行员

《PGR4》的驾驶手感的属于非常亲切那种，玩家不必耗费太多气力就能进行比较流畅的驾驶，这使得游戏的上手门槛比较低。本作对赛道环境的刻画依然是该系列最动人的优点，游戏中对雨水的表现也是一流的，真有点让人大开眼界的感觉。**可惜摩托车的手感一般，没有期望中那么的出色。**

■DVD-ROM■Microsoft/Bizarre Creations■Project Gotham Racing 4■RAC■2007年10月2日■1~2人■无对应周边■硬盘记忆

虹吸战士 罗根之影

热血推荐



画面 掌机的极致
音效 音乐大赞
系统 武器的平衡性不够

总分 25

PSP美版游戏的巅峰之作。

火云

实在不敢相信这是一款掌机游戏，游戏在射击以及动作部分处理的很巧妙，在适应了瞄准系统后游戏的过程将十分流畅。游戏中武器的种类丰富，也许通关之后有些武器也不曾被使用过，需要抱怨的是敌人还是错在AI过低的问题，游戏中大部分敌人（除了戴钢盔的）都可以躲在掩体后将其爆头。

ACE飞行员

当玩过这款游戏后，我感到谍报射击类游戏并没有衰落，这种类型的游戏依然蕴藏着难以估量的乐趣。本作将任务安排得让你料想不到，游戏中充满了惊喜与挑战，**真的很佩服制作小组能够将系列又推上一个新台阶。**只要抛开画面和整手的操作，本作放到家用机平台上也能够排在一线游戏的前列。

星夜

游戏在设计上并没有因为它是掌机作品而简化，许多独到的设计反而将《虹吸战士》这个品牌带入了一个新时代。除了精彩纷呈的单机模式外，游戏还厚道地包含了许多附加内容，让游戏的价值进一步得到了提升。饱满的剧情同样是本作的亮点，富于调侃的对话让每位角色都充满了个人魅力。

■UMD■SCEA■Syphon Filter: Logan's Shadow■ACT■2007年10月2日■1~4人■无对应周边■自带记忆功能

FIFA 08

热血推荐



画面 除了人物不像，其他完美
音效 球场气氛逼真
系统 比赛节奏较慢

总分 24

越来越好，越来越强。

多边形

本作可以很快上手，倒是新增加的Be A Pro模式很有新意，类似却又不同于《WE》的"一球成名"，从操作和视角上都更体现个人与整体的配合，相信这是为将来的网络11vs11模式做有意的尝试。**《FIFA2008》的确在这一代改头换面，不仅更像游戏，也更像足球。**

火云

这个系列再一次踏踏实实地向前迈了一大步，**新加入的Be A Pro模式比起《J联盟2007》中的"一球成名"模式要成熟得多，评分与提示系统让玩家在比赛中更加清楚自己的职责。**盘带系统的改变也让玩家在比赛时能够做出各种假动作，与以往不同的是，那些假动作不再只是花瓶。

D·S

作为每年都要出上至少1款新作的系列来说，想要在系统上做出很大的突破是比较困难的。在本作中我们能够看到EA确实在不断地改善着自己的这个品牌。次世代的机能让奔跑在球场上的球员们更加真实，任务模式依然是那么具有挑战性，**LIVE模式中新增的模式让玩家愿意把更多的时间花在线上。**

■DVD-ROM■EA■FIFA 08■SPG■2007年10月9日■1~2人■无对应周边■硬盘记忆

科南



画面 粗看不错，细节不行
音效 气势宏大但不耐听
系统 招式系统设计出彩

总分 **23**

值得一玩的劣化版《战神》。

纱迦

游戏和《战神》基本类似，但细节方面差很多，慢镜头运用过于泛滥。**值得一提的是游戏招式设计，单手剑、双手剑、长兵器的区别做得很好，独特的武器升级系统使得玩家从头练到尾但也不觉得厌烦。**如果不是有《战神》的话还是相当不错的，不过话说回来如果没有《战神》的话又怎么会有它?

ACE飞行员

游戏非常容易上手，在还算顺畅的手感下很快就能让玩家获得砍杀的乐趣，接下来众多的武器选择，有趣并且实用的招式，巨大的BOSS战都会让人对游戏产生好感。**本作确实借鉴了《战神》的众多经典元素，虽然和前辈比起来它还显得稚嫩了很多，不过绝对值得ACT玩家去尝试一番。**

胜负师

本以为这又是一款《战神》的劣质模仿者，而画面和打击感从视觉上也无法吸引我。**不过在尝试之后，发现本作属于极少数"看着不怎么样，玩着还行"的游戏，**特别是在招式设计的确下了番工夫，熟练度提升后，大部分招式都会有用武之地，平衡性高于很多同类ACT，这是款渐入佳境的游戏。

■DVD-ROM■THQ■CONAN■ACT■2007年9月28日■1人■无对应周边■硬盘记忆

高达 战斗编年史



画面 完美再现MS全貌
音效 收录众多经典音乐
系统 评价升级改造，游戏时间杀手

总分 **23**

史上最全高达动作游戏。

十六夜

收录MS数超过140台，任务在120关以上，单这两点便已说明本作有多厚道了。虽然正篇只到《高达Z》，但μ高达、沙扎比以及S高达都作为隐藏机体出现。系统延续了前作，但能够改造武器令玩家更能够发挥自身的特点进行战斗。**本作的协力作战也得到了加强，与朋友联机时会获得更多的乐趣。**

炎骑士

NBGI对高达题材动作游戏的把握真是越来越到位了，能够在PSP有限的机能条件下让游戏的操作感接近家用主机的级别，光凭这一点就足以显示厂商的诚意了。**游戏的整个系统相当严谨，可以说为今后的高达题材动作游戏树立了一个标准。**游戏本身上手容易，但想提高成绩则变得相对困难了许多。

邪魔天使

与前作相比本作无论是机体数还是系统都进行了调整与进化。**超过140台MS，囊括了到《高达Z》为止的绝大部分机体。**游戏中玩家同样能够对机体进行改造，而武器方面更是详细到对每一件武器性能的调整。联机模式也被强化，不仅模式丰富更有众多场地可以选择。

■UMD■NBGI■GUNDAM BATTLE CHRONICLE■ACT■2007年10月4日■1～4人■无对应周边■600KB

世嘉拉力 REVO



画面 尘土飞扬的效果相当出色
音效 音乐无法给人留下美妙感觉
系统 简单丰富，但没有创新

总分 **22**

飞沙走石一片，泥浆雪水乱溅，飘得很爽。

多边形

这一作对比赛气氛的渲染做得很到位。飞沙走石的感觉非常真实，坑坑洼洼的路面能通过车轮感觉出来，让人有种身在拉力赛现场的错觉。不同车辆的差别从内到外都表现了出来，从外形重量，灵活度上都会有比较明显的差异。**但是车辆的手感略显欠缺，飘忽的感觉会一直伴随着玩家。**

GOUKI

从某种意义上来说这一作才是真正的《世嘉拉力》，因为它让我找回了在街机厅玩初代的感觉。最重要的元素"漂移"的操作方式是我喜欢的那种，非常容易实现但表现得并不夸张，感觉很爽！游戏的画面表现也完全在我的认可范围内，跟车时会看到泥浆飞溅的场景，路面变化对比赛同样产生影响。

ACE飞行员

本作终于让我体会到一些当年《世嘉拉力》的雄风。"赛道变形表现"虽然算不上什么尖端技术，不过本作在该技术的运用上做得恰到好处，让我们再次感受了拉力赛独有的粗犷美。游戏对赛道的刻画非常饱满，有着浓厚的街机感觉。**可惜游戏整体的韵味，特别是音乐没有达到系列辉煌时期的风采。**

■DVD-ROM■SEGA■SEGA RALLY Revo■RAC■2007年10月9日■1～6人■无对应周边■硬盘记忆

古惑狼 泰坦



画面 满屏养眼的翠绿
音效 一如既往的轻松风格
系统 东拼西凑的大杂烩

总分 **21**

"拿来主义"用得太多，往往就成了怪胎。

炎骑士

游戏的操作感并没有问题，只是，克拉修不再如以往般蹦蹦跳跳，而是学会了对敌人拳脚相加。对于热衷动作游戏的玩家来说，接触本作后对游戏的系统会有似曾相识的感觉，**虽然这款游戏的系统属于博众家之长，但全然没有新意的东西让人玩久了之后难免有昏昏欲睡的感觉，游戏流程实在是缺乏变化。**

泰坦

可以说它是个轻松的游戏，画面清新可爱，操作充满童趣，手感保持了旧系列的水准，谜题设计都比较浅显。革新的战斗系统允许你在打晕敌人之后，使用一个叫做Aku的木制面具跳到敌人的脑袋上操作它们进行游戏，是个比较好玩的设定。**遗憾的是游戏方式的守旧，用今天的眼光看已显得稍稍落伍。**

火云

游戏的操作系统与战斗系统有了重大的变革，流程中的重心从跳跃转移到了战斗。古惑狼的战斗力大大提升，控制不同的怪物时能够使用的能力也会有所区别，虽然在玩法上有了很大的改变，但是系列的特色却得到了保留。**让人不满的是X360版本在画面上并没有体现出次世代的优势。**

■DVD-ROM■Sierra Entertainment■Crashi of the Titans■ACT■2007年10月2日■1～2人■无对应周边■硬盘记忆

龙珠Z电光石火！流星



画面 比上不足比下有余
音效 热血的音效体现热血的主题
系统 游戏模式和隐藏要素丰富

总分 **21**

让我们重温少年时代的激情与感动。

D·S

非常热血地再现了原作中的重点情节，新加入了多名角色和很多场景，挑战模式中新增的游戏方式也很有感觉。但是整个游戏并没有太多出彩的地方，隐藏要素虽多，但是取得方式比较单一。另外可使用招式非常丰富，但是真正能在实战中使用的并不多。对于FANS以外的玩家缺乏吸引力。

胜负师

《电光石火》实际上已经有了一套有别于其他《龙珠》游戏的系统，这使它成为动漫改编游戏中质量较有保证的一个系列。这一作在原有基础上尽可能地扩充游戏元素，从完成度来看还是比较高的。**众多的角色、让人热血沸腾的必杀技演出，以及丰富的关卡和模式都给了龙珠迷放手一试的理由。**

火云

对于一款动漫改编作品来说，游戏的整体素质已经算是上乘。而对于一款新作来说，本作只能算是前作的资料扩充版。更多的要素仅仅是对FANS有杀伤力，而游戏在画面和玩法没有任何强化。**游戏内容已经比较庞大，很多新内容只是被生硬的搬进来，"重复"已经成为游戏最大的弊病。**

■DVD-ROM■NBGI■ドラゴンボ ルZ Sparking! METEOR■FTG■2007年10月4日■1～2人■无对应周边■60KB

NBA Live 08



画面 帧数保质保量
音效 没啥变化
系统 攻防平衡仍需调整

总分 **21**

■还有很大的进步空间。

火云

与去年相比，本作的进步是巨大的，除了流畅的动作和稳定的帧数外，**制作小组特意制作了一套全新的攻防系统，新的攻防手段将比赛的激烈程度提升了一个档次。**LIVE对战的变化也让人惊喜，期待5对5的对战。但是，存在的问题依然不少，国家队的加入只是一个杯赛草草了事，完全就是噱头。

ACE飞行员

首先在此盛赞一下Live 08的画面，球员皮肤的精细纹理以及球员面部表情入木三分地刻画都达到了前无古人的造诣，**本作的视觉表现力远远超过了同类游戏。**本作在操作感上的进步依然没有什么大亮点，最大的进步就是操作感的回归，再也不用到前作那样拙劣得令人捶胸顿足的地步。

多边形

与前作相比本作确实有着明显的进步，但我不是说这个游戏就是好游戏，因为它的哥哥实在是太糟糕了。本作中无论我方还是对方球员的AI依然没有得到解决，**有时当玩家控制的球员被对方几个壮汉包夹时，自己的队友却在场上散步。**但最糟糕的事，拿到成就要求的球员单场101分并不是什么难事。

■DVD-ROM■EA■NBA Live 08■SPG■2007年10月2日■1～2人■无对应周边■硬盘记忆

远古封印之焰



画面 3D场景+2D人物，喷了
音效 名家作曲，自然不俗
系统 全程触控实在够呛

总分 **19**

■推荐给慢性子玩家。

纱迦

和传统战棋游戏比起来，本作的RPG要素更多，玩起来别有一番风味。游戏中收录的CG非常多，只是限于机能看起来很粗糙，再配合FC时代式2D人物就更奇怪了。游戏的缺点在于采用全程触控，不但不方便，而且很容易出错。**另外战斗时的诸多效果令节奏变得拖沓，绝对是大大的败笔。**

邪魔天使

这款游戏最大的噱头就是它是由坂口博信制作，在实际拿到游戏后游戏很多极不体贴和人性化的设计让人感到很不适。只能用触控笔而不能用按键操作就是一大败笔，不是什么游戏都能触控的！**游戏的画面惨不忍睹，youtube般的低素质播片让人感到可笑。**游戏难得的优点也许就是难度不高了吧。

玛娜

如果说《塞尔达传说 幻影沙漏》的全触摸操作可以打90分，本作可能连及格线都达不到，由于指令条过小很容易就会点到错误的选项，如果不幸偏屏，那就意味着你要不断取消和读档了。游戏系统还是有一定新意的，正统的原创剧情也值得一试，不过实际画面完全粗糙得和宣传图不是一款游戏。

■卡片■Nintendo■Ash■S・RPG■2007年10月4日■1人■无对应周边■自带记忆功能

阿尔卡那之心



画面 同人游戏的画面
音效 音质比街机版差
系统 意外硬派的作品

总分 **17**

■没摇杆没得玩。

纱迦

虽然是款标准的美少女格斗游戏，但是作风相当硬派。招式丰富，取消系统值得研究，选择不同的阿尔卡那有不同的特殊攻击，对战性比意想中要高。不过作为移植版来说，音质不如街机版，新增要素不算多，新手指南内容不足，只能算是差强人意。游戏的上手难度不低，最好配备摇杆再来挑战。

胜负师

初说本作强调风格明快的战斗，但以美少女为题材的格斗一般以吸引原作FANS为主。单就从FTG的角度来看，游戏还算有一定内涵，纷繁的系统让上手具有一定的难度。移植后针对家用机版本的新增要素、模式、教学等内容也欠缺。**而游戏的框架还比较简陋，基本上就是同人游戏的级别。**

十六夜

别看这是一款美少女格斗游戏，它硬朗的风格和比较完整的系统使得玩家还有动力去尝试一番。**本作走的是那种花哨招式路线，可惜由于各方面表现力都未达到高水准，所以只会给人力不从心的感觉。**游戏在系统方面还比较复杂，招式也不是很容易发出来，如果能忍受倒可以随便看看。

■DVD-ROM■AQ Interactive■アルカナハート■FTG■2007年10月11日■1～2人■无对应周边■47KB

蜘蛛侠：敌友难辨



画面 场景极其简陋单调
音效 小品游戏级别的音效
系统 十分钟就能摸清

总分 **17**

■只推荐给成就犯和双打爱好者。

纱迦

虽然可以使用的角色不少，不过招式来来去去就是那么几招。**关卡多达20关，但每关的流程和场景都缺乏变化。**两者结合起来，就会给人一种单调的感觉。不过游戏难度低，还能够双打，动作成分还算说得过去，因此和朋友一起同乐的话感觉会好很多。另外成就异常好拿，成就犯不容错过。

火云

似乎《蜘蛛侠》的商业价值是用之不竭的，相关的游戏总是不断地出现在玩家面前。与上半年的那款电影改编游戏相比，本作是一款更为纯粹的动作游戏，同伴系统更适合双打。糟糕的画面表现和胡乱把蜘蛛侠以前的敌人拉来做同伴的剧情也显得不那么高明，**又是一款打着明星旗号骗钱的作品。**

ACE飞行员

无论是画面还是游戏内容都可以将本作划归到Arcade游戏的范畴。不过游戏还是有它的可取之处的，简单的操作和支持双打的设定让游戏体现一定的价值。在游戏中玩家几乎不用动什么脑子，四个按键就能搞定一切，而且招式还挺多的，**与好友一同边聊边玩可以体会一把当年玩街机的感觉。**

■DVD-ROM■Activision■Spider-Man: Friend or Foe■ACT■2007年10月2日■1～2人■无对应周边■硬盘记忆

黑暗行动



画面 对不起X360的机能
音效 表现平庸
系统 在视角处理上非常失败

总分 **16**

■稀罕的SLG作品鼓励尝试。

纱迦

游戏将故事背景设定在二战时期并且融入大量科幻元素的设定比较有新意，使这款传统日式SLG有了自己的个性。**但游戏公司实在应该在3D图像上在努力一把，如此简陋的战斗画面让人觉得厂商缺乏诚意和实力。**游戏的整体操作还算顺畅，但在任务安排上不合理，导致游戏难度比较高。

玛娜

游戏在地图显示上就无法让你看清楚，有时你甚至无法分清楚敌我的方位。游戏在升级系统上制作得很含糊，有时根本就无法体现出升级前后的效果，这种失败的设定难道就是想扼杀玩家的时间和毅力。**在战争气氛还算强烈的故事背景下，游戏的战斗表现却柔得可以。**

晴天

能够在次世代主机上玩到传统的日式SLG游戏，这本身就是一件难得的事情。游戏的最大缺陷可能就是3D环境下，**游戏给的镜头都不够准确，造成了玩家难以看清楚整个战场情况的尴尬局面。**游戏在火力掩护等系统方面同样出现了交代不清的问题，如果能够进行说明就好了。

■DVD-ROM■SUCCESS■Operation Darkness■SLG■2007年10月11日■1人■无对应周边■硬盘记忆

すばらしきこのせかい
It's a Wonderful World

REVIEW BY 火云　游戏时间 40 小时以上　热血推荐



美妙世界	Square Enix	A·RPG
NDS すばらしきこのせかい		日版
2007年7月27日	1-4人	5980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 **24** 满分30

本作的世界观到剧情，游戏中的每一个角落我们都能够从中看到街头流行的要素。

整体风格化！

如果在游戏发售之前没有关注过这款游戏的任何相关消息，在拿到本作之后的第一反应一定是——"这是野村做的吧？"。的确，《美妙世界》被深深地打上了野村哲也式的烙印，除了最直观的野村式角色设定之外，游戏中的系统以及细节上的设定都有强烈的野村风格。这是一款承载了太多野村主观意识的游戏，我们从中可以看出近些年来他在游戏理念上的转变。

野村似乎对徽章情有独钟，继《王国之心II FM》中加入了国王徽章之后，在本作徽章成为了游戏中最为重要的道具，音操的所有攻击都需要使用徽章来完成，想痛快地使用各种能力将敌人一扫而光吗，先去收集徽章吧。尽管几百个徽章之中有巨大部分的能力都是重复的，但是品牌流行度的加入，让重复性的问题得到了解决，在战斗前留意下排行榜再切换相应品牌的徽章，在战斗中才能够获得攻击力提升的有利条件。就像看电影，影片开始总会出现某某大牌导演制作一样，在本作的一开始"野村哲也作品"便提醒着玩家，这是他的游戏。

要素流行化！

本作的世界观到剧情，游戏中的每一个角落我们都能够从中看到街头流行的要素。音操以及游戏中出现角色的穿着打扮无一不是时尚前卫，音操无时无刻都戴在脑袋上的耳机，比特最爱的滑板，以及贯穿游戏主线的死神游戏，也都是现如今的流行玩意。本作故事的发生地点涩谷，以及在游戏中随处可见的街头涂鸦，也给玩家营造出了一个时尚、炫目、自由的世界，在101大楼下面来上一场决定生死的旅程，也许是不少日本玩家都曾想像过的美梦。

说到这就不得不再来提一下本作中最为重要的徽章，它们被赋予了品牌的概念，不同品牌所用有的徽章也不尽相同，尽管这些品牌都是虚拟出来的，但是在游戏中却有着一个流行品牌的排名，它们会跟随着玩家在战斗中使用徽章的品牌而变动，排在前几位品牌的徽章在战斗中能够获得攻击力加成的奖励，而排在后几位的徽章的攻击力则会得到减弱。相信追寻品牌是我们每一个都干过的事情吧，不管在现实生活中会受到限制(金钱或其他因素)，但是游戏中你可以尽情追逐流行，而且这么做还绝对有好处，何乐而不为？除了徽章外，装备、道具等都有品牌的概念，想要买那种品牌的物品还专门要到品牌专卖店中去，想买到称心如意的东西有时需要去跑几条街，第一次在游戏中感觉到购买道具像是在Shopping，应该会有购物狂兼收集癖的玩家对此乐此不疲吧。饮食的流行自然也不会被落下，在拉面店中的拉面种类以及一些饮料与其他食品也非常丰富，游戏中甚至还出现了暗黑拉面店抢生意的剧情。那些高级滋补品的功效自然要比零食高得多，但是价钱也同样高得多，对于初期还处在温饱阶段的玩家来说，快餐才是王道。

操作触控化？

NDS是一部异质的掌机，它上下双屏与触控的操作给制作厂商提供了极大的创意空间，得益于此我们有幸能够在NDS上体验到前所未有的游戏感觉。但是也有一些为了触控而触控，为了双屏而双屏的游戏出现。

《美妙世界》的战斗系统可谓是独具匠心，同时操作位于上下两个屏幕中的两个主人公来进行战斗，听起来是不是很酷？在游戏刚刚开始之后，由于敌人普遍较弱，玩家也的确能感觉到"左右互博"的乐趣。越往后进行就会发现越力不从心，你会体会到什么是真正的手忙脚乱。游戏的战斗系统基本这样的，玩家在战斗中需要一只手通过十字键或ABXY这四个按键在操作上屏幕中的角色攻击，上屏幕中的角色不能移动，只能控制角色攻击、回避或防御，上屏的主要作用就是积攒必杀技并在适当的时间使用必杀技救急；而下屏幕才是主战场，另一只手通过触控笔操作下屏幕中的音操，通过点击屏幕上的徽章战斗。在敌人体力低时战斗很快就能够结束，但是游戏后期或在高难度的战斗时问题就来了，由于我们需要观察上屏幕战况的同时，再分出一部分精力控制音操回避敌人的进攻和点击徽章发动攻击，战斗的时间一长就会感到疲劳，不免出现一只手无规则地乱按，另一手机械地乱画的窘境。虽说上屏的角色可以设定成自动攻击，但也解决不了根本的问题。游戏中绝大部分的隐藏要素都是需要通过战斗来收集的，为了游戏的完成度玩家也只能忍受不合理的战斗形式。作为一款战斗占据了主要部分的游戏来说，没有在战斗系统上再精雕细琢，实在是有些遗憾。





▲上下屏战斗让不少玩家知道了什么才叫做手忙脚乱。



▲四位主人公经过了三个轮回才从死神游戏中成功逃脱。



▲手机是游戏中的关键道具，音操是通过它接收任务的。



▲合理的运用漂浮在两个屏幕之间的光球是战斗的关键。

游戏立方 GAME³

Vol. 134

栏目主持 ACE飞行员　Email Game3@ucg.com.cn

因为两位中学同学在十一期间结婚，所以这次专程回了老家一趟。当大家坐在一起闲聊时，我发现了一个震撼消息，除了我之外，全部七个人中居然有5位购买了PSP。这5位老友购买PSP的理由很简单，喜欢玩"《WE》系列"，没事看看电影什么的。除此之外他们对游戏没啥特别要求。在我国，非游戏玩家(Light User)成了PSP主要消费群体。而在日本这种情况正好反过来了，热衷PSP的都是传统游戏玩家，而许多不怎么玩游戏的人中意NDS，不然怎么会出现《料理妈妈》的热卖呢。看来要想赚钱还是得向普通大众靠拢啊，因为要满足专业人群的要求实在很辛苦。(笑)

多边共享区 ENTER THE GAME

闲聊游戏

ACE飞行员 提供

上期杂志本刊隆重报道了本届TGS的盛况，受到了不少读者朋友的肯定。由于篇幅有限，许多有趣的边角余料无法刊登，这次利用"多边共享"的和各位聊一些很可能被我们忽略的名作。

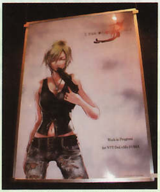
手机版《生化危机4》

本次TGS给我的一个很重要的感受就是手机游戏阵容越来越强大，众多日本大牌游戏都推出了相应的手机版，而且它们的画面素质几乎都达到了PS级别，比如《山脊赛车》、《MGS》等。当我来到日本最大的移动通信运营公司N T T Docomo的展台前，发现居然有《生化危机4》手机版时就再也忍不住了，于是排队进去试玩了一把。凑近了一看，手机版《生化危机4》可以说就是PS级别的画面，久违的"方手方脑"人物造型又出现在我面前，感觉就像自己回到了过去，不过游戏还算保留了《生化危机4》的味道。整个试玩场景发生在村庄内，只是场景内的物件几乎全被删了个精光，你除了能够看到几个方盒子建筑外就什么都没有了，就是这样他们也能让你看出来这是《生化危机4》，对此我很佩服厂商的鬼斧神工。游戏同样以全3D、越肩视点进行战斗，整个试玩没有一个敌人，就让你打一些悬挂在空中的蓝色硬币，算是最最最初步的体会一下这个游戏，很神奇。游戏最致命的缺憾应该就是会让你暴跳如雷的操作，像我这种急性子的人当时恨不得把这个试玩机给……由于按键有限，玩家在行走时是一套操作，当遇到敌人后需要按下一个键进行全盘切换，这时所有的按键就成了举枪瞄准和射击，你可以想像这就好像是里昂遇到邪教村民后还要跟他们先打个招呼：等会儿啊，等我把武器准备好了你再靠近我啊。不过以宽容的心态来说，如今的手机游戏真是敢想敢为，日后必定有难以估量的发展。



阿雅就这样归来？

估计不少玩家都听闻《寄生前夜3》将在手机上推出……在此再次沉痛地告诉大家，这个事情是真的。面对当前游戏界的大环境，当年的阿雅或许只属于那个特定的时代，如果想在今天再度捧红阿雅，估计所需要的费用是当年的好多倍。于是SE高层仔细盘算了一下，决定还是一切从简，请这位老牌美女出山可以，不过公司提供的包装费用就那么多，这样算下来《寄生前夜3》最适合的平台莫过于手机了。对此我个人认为，SE的决策是英明的，但是这个决定是令人失望的。国内与海外众多玩家都希望能在次世代的高机能下看到一个更漂亮的阿雅，结果这个多年的来美好愿望被SE无情地给熄灭了，想起来有点残酷。很遗憾，这次TGS上我们并没有提供《寄生前夜3》的试玩，只是在展台上播放了一段阿雅在教堂独自举行婚礼的凄美动画。在图片上清晰的NTT DoCoMo字样再次提醒我们，《寄生前夜3》不属于次世代。现在的厂商精明得很，面对手机这样的平台简直就是赚钱的乐土，SE接下来还要将《王国之心》、《FF X Ⅲ》等看家作品搬到手机上，你可以想像手机游戏的利润有多大。



侍魂 闪



估计有人一听到《侍魂》要出3D格斗新作都会笑着跑开了。根据以往的经验，也确实是这样，因为在系列历史上《侍魂》没有哪一代3D作品受到过好评，想想当年的P S 版《剑客异闻录》，等于就是让全世界玩家彻底放弃对3D《侍魂》的幻想。不过《侍魂》终究还是《侍魂》啊，起码为了让更多人知道还有这么一个《侍魂 闪》也好，不然还真没有什么机会来介绍这款不被任何人看好的游戏。

寂静岭 街机版

在涩谷，我和多边形在逛一家街机厅时看到了8月份推出的街机新作《寂静岭 街机版》。我个人对系列的1、2代有较深的感情，多边形是系列FANS，所以我们两人决定体验一下。首先，按照现在的要求来说，《寂静岭 街机版》的画面那只能说是PS2级别，不过我们关心的是——对于一款光枪械射击游戏，游戏制作得是否专业。奇怪了，游戏的射击感觉很软，就像是用泥巴打中人一样，音效也是"啪、啪、啪"的。我个人感觉这样处理也行。毕竟是街机，游戏的节奏还比较快，经典敌人女护士、绷带野狗啊都是"爱如潮水"般成批出现，这些杂碎敌人都有致命弱点，只要命中便可一枪毙命，而且还有特殊效果。最令我感动的是，《寂静岭 街机版》运用了大量P S 版一代的场景，故地重游的感觉让我对这款街机好感度大幅UP。你还别说，街机版一关还挺长的，感觉打了半天怎么还没完似的。游戏在现实和噩梦中场景的变化表现已经完全吓不到我了，最后我和多边形被三角头干掉了……





▲这是第一关boss，其实还算好对付。

◀机台的装饰布料很酷吧，我觉得这完全无法让人旁观，很烦人。

1700万美元为Wii"穿外套"！

星夜 提供

自从Wii发售以来，有关遥控器手柄不甚用飞砸坏电视机和家具的报道不绝于耳，后来任天堂加粗了遥控器手柄的腕绳，不过偶尔还是会出现类似的报道。为了让用户对Wii的遥控器手柄完全放心，任天堂于10月2日宣布向所有Wii用户免费提供"Wii遥控器手柄外套"。装上了这种由任天堂特别研制的保护套之后，就算手柄甩飞也不用担心把昂贵的电视机砸坏了。



别看这么一个小小的外套，它给任天堂带来的成本可不低。据《朝日新闻》报道，任天堂总共会免费提供2000多万个手柄外套，耗费1700万美元。当然，比起Wii创造的丰厚利润，这点小钱实在是微不足道。

游戏也能马杀鸡

晴天 提供

"马杀鸡"是什么？相信混迹于网络多年的玩家都会略有所闻，它最初是由"Massage"（推拿）的英文发音演变而来，而现在则多用于一些非正式的场合来达到调侃的目的。当然今天我们要为大家介绍的东西仍然与游戏有关，只要拥有这件神奇的夹克就能够让大家在游戏的同时，帮自己的亲朋好友来个推拿疗法，一举两得。



和众多国外DIY高手的作品一样，这件夹克的工作原理并不复杂，也是属于"换汤不换药"的趣味产物，只要我们将传统游戏手柄中的感应块放置在夹克相应的位置便（主要集中在背部）大功告成，只要动手能力强一点，几乎就是"零成本"。游戏的选择对于这款夹克来说也颇有讲究，看图中这位老兄玩的"格斗游戏"应该算是"入门级"的必备软件，在相当讲究按键准确与组合的此类游戏中，配合上不由自主使出的力道，感觉自然妙不可言。不过经过反复的测试，真正与夹克最匹配的游戏还是非"音乐游戏"莫属，行云流水般的按键在《DJ MAX》、《吉它英雄》等游戏中的应用简直就是为这款夹克量身定做。最后要提醒大家的是，虽然这件"推拿夹克"很有创意，但是和真正的"推拿"比起来还是相去甚远，不过邪恶的玩家肯定还想到了它的另一个用途，那就是用它来整人，各位出手时可要三思啊（笑）。

2004~2007展台小姐简要回顾

胜负师 提供

说到"回顾"，一般来说一两年不能称之为"回顾"，怎么也得有个三年以上的历史。好歹自己做了四年展台小姐的相关内容，还算撑得起"回顾"这顶帽子。

话说从头，2004年的E3是UCG第一次进行现场报道的大型游戏展会，但本届展会报道对SHOW GIRL的着墨极少，只有几张照片罢了。实际上2004年的美国SHOW GIRL还是具备一定水准的，只是一方面东西方审美有较大差异，另一方面，当时展台小姐在装扮上缺乏"技术含量"，多以极为暴露的衣着或干脆半裸加点彩绘吸引眼球，这样的SHOW GIRL照片既不适合出现在杂志上，也会让人对SHOW GIRL职业的理解有所偏差。因此，很多读者包括编辑本身关注和认识这个特殊职业是从2004年TGS开始的。那一年我是UCG赴日编辑团队中的一员，在亲身感受了会场气氛的同时，也第一次接手SHOW GIRL相关内容的制作，风格独特的Capcom展台小姐，服装种类超多的Konami小姐，亲和力十足的SCE小姐，笑容迷人的Namco小姐，衣着大胆的Taito小姐和少数精锐的台湾华义小姐……都让我记忆犹新。平心而论，这一届SHOW GIRL的平均素质是要高于之后的几届，但这与SHOW GIRL的总人数比较少有关。这几年SHOW GIRL的需求量大增，样貌出众的SHOW GIRL绝对数量其实并没有减少，只是在总数中所占比例下降了。

因为SHOW GIRL内容受到好评，2005年的E3本想如法炮制，但老美对于展台小姐上围的要求似乎远高于长相，所以除了波涛汹涌，能入亚洲玩家法眼的SHOW GIRL还真没几个，E3的SHOW GIRL内容因此就比E3展会提前缩水了。2005年的TGS因为我们设法取得了展台小姐的资料，所以开始以图鉴形式制作SHOW GIRL栏目，之后levelup.cn上还有票选最佳SHOW GIRL的活动，夺冠中是清新可爱的坂本祥子小姐。奇怪的是SHOW GIRL三甲在之后的TGS中都没有再出现，恐怕是被咱们这么一评，都星途坦荡，从事其他演艺工作去了。这一年SHOW GIRL中的老面孔很多，比较意外的是手机游戏厂商的展台小姐平均素质都比较高，手机游戏在日本果然"钱"途似锦。以艺人身分参与宣传活动的大山桃子小妹妹（当时仅12岁）在网络上的走红也算是2005年SHOW GIRL中的一个记忆点。

2006年E3明文规定展台小姐不允许衣着暴露，就算是"疑似衣着不足"也会被处以五千美金的罚款，因为怕惹麻烦，不少展台压根儿就没有SHOW GIRL，这倒是让大家把目光更多地关注到了E3 06的大明星——Wii的身上。至于TGS，当然还是一派百花齐放的景象，不过人员流失和新老交替的问题在这个新兴职业上一定程度地显现出来。这一次的SHOW GIRL相关内容首次使用了采访的形式，在资料汇总的过程中，让我们进一步了解了展台小姐的综合情况以及日本女性玩家的一些想法，这一做法反响不俗，因此延用到了今年的TGS内容制作中。

2007年E3性质发生变化，所以不再有SHOW GIRL的身影出现，而TGS的展台小姐秀就在上期，不必回顾，只留待各位读者去评说。

"欢乐的时光过得很快，又到时间说拜拜。"最后，我不想说希望明年展台小姐整体素质上升之类的话，我所期待的是SHOW GIRL这个年轻的行业也能迎来"次世代"。











硬件 HARDWARE

@ ①我的PS2已经用了4年，近日用PS2玩《战国无双2 猛将传》时，开始游戏前时弹出的“PLAYSTATION2”LOGO却变了样，出现几个看不清的字和一个骷髅头，请问这是机器老旧还是其他原因导致的？②国庆期间购入了PSP和一张“神卡”，之后尝试着下载《怪物猎人携带版 2nd》的下载任务，但是在连接时却老是显示失败，是我的机有问题吗？[piaygame1021]

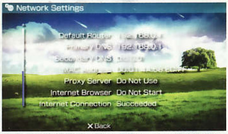
①如果你在游戏中并没有出现异常情况，出现这种画面应该是光盘本身内容的问题，和你的机器没有任何关系，当然某些改机芯片在读取光盘时也会出现类似的画面。②如果不能下载任务，通常都是“神卡”的设置上存在问题，在安装好驱动程序后，请按照以下的操作来进行：

(1) 在PC“网络连接”中的“无线网络连接”一项上点右键，选择“属性”并切换到“常规”一栏，左键双击其中的“Internet协议（TCP/IP）”，激活“使用以下的IP地址”并在第一栏填入“192.168.X.1”（X可以为任意数值，默认为0，如果系统出现冲突提示请更换其他数字），子网掩码默认为“255.255.255.0”，最后“确定”退出。

(2) 在“网络连接”中的“本地连接”一项上点右键，选择“属性”并切换到“高级”一栏，接着在两个关于Internet连接共享的选项前打勾，最后“确定”退出。

(3) 双击屏幕右下角的“神卡程序”图标，在主界面的右上方选择“无线网路卡”，然后点击右下方的“更多的设定”，将连接类型更改为“电脑到电脑模式”，最后选择“进阶设定”并在“PSP X连接模式”前打勾完成整个设置。

一切就绪后，你可以先进入PSP的XMB菜单（以英文状态为例），依次选择“Settings”、“Network Settings”、“Infrastructure Mode”、“New Connection”、“Scan”，在出现的网络列表中选择“WLAN_AP”（神卡的默认热点名称），之后一直按→键并在最后一步按○键完成设置，最后选择“Test Connection”等待测试结果，只要最下方显示“Succeeded”就可以进入游戏顺利下载任务了。



▲多使用“网络测试”的功能说不定还能找到自己周围更多可用的热点。

@ 每次我从网络下载的游戏格式都是RAR，解压后会出现几十个同样的RAR文件但并不是ISO镜像，请问如何才能运行游戏？还需要转换吗？另外有些时候游戏还会分成CD1、CD2等多个部分，最后的说明则是“全部下载完后解压其中一个即可”，请问这是什么意思？我需要将多个部分都下载吗？[qqdanly]

出现这种情况其实是很多网站都采用“二次压缩”的方式来提供下载，这样做主要是受最大上传文件大小的限制。第一次解压后出现的多个RAR文件，我们将其称为“分卷”，你只需要选中其中任意一个文件进行解压即可得到ISO的镜像文件，而不需要转换，后面你所遇到的问题也可采用同样的解决方法，而且你都必须保证所下载的“分卷”一个不少，不然就会出现无法解压的情况。

@ 我最近把PSP升级到了3.52 M33，可当我像以前一样把玩到一半的《英雄传说 白发魔女》重新拷回到ISO文件夹后，进入GAME下却发现没有显示任何数据，于是我将ISO改成了“白发魔女.iso”，再进入GAME下出现了游戏图标，可按○键运行到“Now Loading...”时画面就永远定格在那儿了。接着我又试着把《捉猴啦 猴子爱作战》拷进PSP里就没有出现上述情况，并且能正常游戏。这到底是怎么回事呢？是不是系统没刷好？《英雄传说 白发魔女》升级前明明能玩的啊？[nakamurasyunsuke]

由于你能够正常运行《捉猴啦 猴子爱作战》，所以应该不是“系统没刷好”的原因，出现这种情况应该是由3.52 M33系统自身的一些缺陷所造成的。你可以开机按住R键进入“恢复模式”，然后选择“Configuration”下的“UMD Mode”，将其更改为“Sony NP9660 -NO UMD-”再进行尝试能否运行《英雄传说 白发魔女》，当然你也可以选择“Normal -UMD required -”，用引导盘的方式来确保能够正常运行游戏。

@ 本人最近打算购买PS3，有一些问题想请教。①PS3游戏是否有区域限制？蓝光电影呢？②最近网上有传言说港版的部分机器存在质量问题，是真的吗？③我在电玩店询问60GB版本目前的价格在3400～3600元，标配并附赠游戏，请问价格是否合理？④80GB的版本在功能上较以前的版本有什么区别呢？[lyshevyao]

①PS3的游戏是没有区域限制的，而蓝光电影则分为1区（美洲、日本、韩国、台湾等）；2区（欧洲、非洲）；3区（中国大陆、俄罗斯）三个区域。②虽然之前有部分网友反映港版PS3存在不读盘，死机等情况，但应该都是属于个别现象，你可以在购买时先和商家商谈好出现问题后的解决方法，以尽可能保证自己的权益。③根据你的搭配方式，晴天特地向编辑部所在地的商家了解了大致的价格，总价约在3500左右，和你给出的价格出入不大，应该是非常合理的价位。④80GB版本最大的改变就是，采用软件的方式来替代目前60GB版本利用硬件向下兼容PS以及PS2游戏的问题，而采用软件方式在技术上可能会需要不断地更新才能完美地解决各种前世代软件的兼容性问题，硬件方式则相对简单一些，你不妨作为购买时的参考。

@ ①本人想买NDSL，不过却一直犹豫应该买港版还是神游版，请问晴天有什么建议呢？另外烧录卡应该选哪个最好？②改机是指改什么？购买时还需要注意什么吗？[para121]

①其实这两个版本在使用上并没有太大的差异，而考虑到售后服务等方面，晴天还是建议你购买神游版的NDSL比较划算，另外港版NDSL是采用繁体中文系统，神游版则是更符合国内玩家的简体中文系统。烧录卡方面目前还是首推R4，因为其运行游戏的稳定性和兼容性在烧录卡中仍是佼佼者，不过惟一的缺点就是由于前段时间出现的缺货现象使它的价格有了明显上升，目前的价格在180元左右。②改机是指修改NDSL主板以便于运行烧录卡，而自从大量免刷机的烧录卡推出后（包括R4），游戏商家几乎已经不再使用传统的改机方法。至于购买时的其他注意事项，你不妨注意核对NDSL外包装上的编号是否和游戏主机下方的编号一致，如果条件允许的话，你还可以现场测试一下游戏的联机功能，以确保不会买到存在质量问题的主机。

游戏 GAMES

@ 《超级机器人大战 原创世纪合集》的攻略中，ラーズアングリフ・レイブン和ランドグリーズ・レイブン取得方法第一点中提到“在第8、9、13、19（エチオピア路线）话，登场的ユウキ都用ブリット和他战斗，并且击坠ユウキ至少一次”，这句话的意思是不是只能用ブリット和ユウキ战斗？由于ユウキ会逃跑，而且ブリット也没有“热血”指令，单凭他几乎无法击坠ユウキ，请问能否用ブリット跟同伴组成小队，或用援护攻击来击坠ユウキ以达成上述条件呢？[cjc0757]

这句话的意思并不是只能使用ブリット和ユウキ战斗，只要在战场中让ブリット攻击过一次ユウキ触发对话的情节即可，而要达成击坠ユウキ的条件，使用小队或援护攻击当然是可以的，另外形成小队后出现的“双人精神”中也会出现魂、斗志等强力精神，是对付强敌的有力武器。

我在《最终幻想XII》中遇到几个问题希望得到解答。①在工会完成第6号讨伐怪（アントリオン）的任务后会得到HP两倍的饰品，请问还有其他方法得到这件饰品吗？②空中都市魔石矿中的第11矿区的钥匙怎么得到？③讨伐公会怪物（イクシオン）在大灯台地下层哪个位置？我只遇到一只飞鸟BOSS和一只小松鼠藏在罐里的动物（最强矛和最强黑魔法攻击它伤害都只有0）。④召唤兽审判的灵树エクスデス在モスフォーラ山地的苍天边，那苍天边怎么过去呢？好像要需要启动风之祠。⑤召唤兽断罪の暴君ゼロムス在ミリアム遗迹的什么地方？开门需要的钥匙如何获得？⑥バルハイム地下道在通关前还可以进去吗？因为我在游戏的第一个太阳石任务前就把梵练到了69级，但后来忙于过剧情没有到黄色水晶处储存，导致地下道再也无法返回，我试过砂漠和水道两条路都无法进入，ミリアム遗迹前也没有办法储存。[宜兴 匿名]

①要想获得HP两倍的饰品バブルチェーン，后期可以多完成公会任务，当累积消灭16只讨伐怪，并让公会点数达到200000以上后，前往王都ラバナスタ市街地西部的ムスル・バザー就能够直接从公会商店中购买，每个售价19800。②完成讨伐アントリオン的任务后，前往フォーンの海岸：ハンターズ・キャンプ调查地图左上方圆形区域的闪光处即可获得"第11矿区のカギ"。③讨伐怪物イクシオン出现在大灯台地下层：暗影の层·内郭，由于这里由3个区域组成，所以要找到它的确需要花点工夫，比较巧妙的方法就是进入区域后看看是否还存在其它的敌人，如果没有就立即前往地图的右侧等待它出现。它的整体实力一般（LV58、HP306559），主要是需要装备"蔷薇のコサージュ"来防御全体沉默的サイレガ魔法，之后累计使用10次"防御破坏"的技能后，再对其进行物理攻击就能造成比较可观的伤害，当其HP下降到50%以下后，频繁使用的フィアガ魔法会大量削减我方的MP，因此就无需再防御"沉默状态"，而更换"バブルチェーン"让所有的同伴都处于HP两倍的状态来进行战斗，战胜它只是时间的问题。④这里需要先启动"南々风の祠"和"西北风の祠"，然后前往地图右上角的陆行鸟处给予其一个"ギサールの野菜"，接着乘座它沿路来到另一侧启动"西々风の祠"并破坏"风化した岩石"，最后从上方的道路来到地图的中心处就是与审判の灵树エクスデス的战斗。⑤在神都ブルオミシェイス发生击败裁判的事件后，前往神殿与キルティア教长老对话可以得到"断罪の魔石"，之后前往ミリアム遗迹中调查"具眼の守护"的转移装置，并选择使用该道具就会遭遇断罪の暴君ゼロムス。⑥要进入バルハイム地下道需要先完成"花サボテン"的讨伐任务得到"サボテンの花"，在后期返回东ダルマスカ砂漠中的"小キャンプ"与其中的男子对话，接着再前往"ネブラ河沿いの集落南侧"与入口附近的女性对话，接着依次在海边找到一定数量的贝壳、小帐篷处得到"ネブラリン"、村外正上方的沙漠中找到"谷间の花のしずく"交给她，最后与她附近恢复的病人对话即可得到"バルハイムのカギ"的谢礼。



▲图片中用线连接的地点必须乘坐陆行鸟才可以通过。

我想问两个关于《深渊传说》的问题。①在第三次交给ありじごくにん的物品时，他需要ビーフ、チキン和ストライプリボン这三件物品，可我总是找不到最后一个在哪里，甚至在所有商店都买不到，现在就差这个没解决了，没有它连据点也恢复不了……②在建桥的支线任务中，我给完100多万后却得不到卢克的称号，是不是要先完成上面那个任务呢？[Lost in abyss]

①ストライプリボン需要将剧情发展到进入エルドラント前，此时前往ケセドニア便可以在防具屋直接购买获得。②获得"捻出投资家"的称号并不需要完成上面的任务，在总计给予100万后，只要在宿屋连续住宿5次以上，当触发桥修建好的事件后，再与之前的老者对话即可得到。

①《王国之心2 最终混合版+》中如何得到二段跳与飞行技能？②我在看《游戏光环DVD》时发现在与"铠甲男"的战斗中，索拉有一个翻滚的动作，难道在《王国之心2 最终混合版+》中索拉可以翻滚？③如何合成最后一把键刃？[魔の铠]

①二段跳是Master Form学会的技能，飞行则是Final Form学会的技能，这两个换装都可以在剧情中直接获得。②翻滚的动作需要获得Limit Form后才能学会，而Limit Form同样也是在剧情中可以拿到的换装。③这把键刃的配方在黄昏镇"屋敷：地下廊下"可以获得，而打造它所需要的素材是オリハルコン×13；オリハル×1；ミスリルの结晶×1；はざまの结晶×1；たそがれの结晶×1；满たされる结晶×7。



飞信 Fetion 游戏礼给站 Vol.2

活动号码：992224
昵称：游戏机实用技术

每天我们都会登录"飞信软件"收取大家提出的问题，并筛选一部分进行在线回复。如果遇到不在线或问题没有回复的情况，大家也无需担心，所有参与者的问题我们都会记录在案，且不影响最后的抽奖环节，另外你所提出的问题同样也有机会在右侧的互动栏目中刊登。

参与三部曲

第一步
登录"飞信"官方网站下载客户端：
http://www.fetion.com.cn

第二步
发送短信"KTFX"到10086开通"飞信"并收到您的飞信号码。

第三步
登录"飞信软件"添加本次活动的专用号码为好友，按软件提示提交问题。



飞信问答互动栏

Q 现在购买PS2还划算吗？[神一样的存在]

A 由于目前已经进入主机新旧世代的过渡时期，所以要想在PS2上再体会到精彩的原创大作几乎是不太可能了，不过如果你是一位喜欢怀旧的玩家，那么购买PS2也无可厚非，而且目前市面上的PS2多为薄型（70000型以上）机器，加上改机的费用，大约在900元人民币左右。

9月获奖名单公布

自从"问题小卖部"推出"飞信软件"提问的活动以来，我们每天都会收到众多玩家的提问，在感谢大家支持的同时，第一期的获奖名单也将在本期为大家揭晓，而从本期开始活动的二等奖将变更为"ACG精美周边"。另外我们也向所有中奖者的"飞信号码"发送了确认中奖的消息，请及时地将联系方式反馈给本次活动专用的飞信号码，以便于奖品的发放。

一等奖
中国移动定制手机
616221327

二等奖
ACG精美周边

587267435	611792093
137386818	607021620
568775610	568956155
637124242	627510029
439610995	621456040

多边形提供

Game Music Concert，中国的游戏音乐会！

很多游戏的BGM或主题曲都给我们留下了很深的印象，多年之后也许我们不记得那款游戏、那个角色，但绝对会在不经意间哼出那段旋律，这就是音乐的力量。

在国外以游戏为主题的各种音乐会已经是屡见不鲜，著名的国际巡演音乐会"VideoGame Live"、黑魔导士乐团的"《最终幻想》主题音乐会"、任天堂举办的"马里奥与塞尔达现场音乐会"等等……能够在音乐大厅里欣赏由专页乐团演奏游戏中的经典名曲，可以说是一个玩家梦寐以求的享受，作为中国玩家的我们，又何尝不想过这么一把瘾呢？而在今年的11月18日，这一切都不再会是奢望！来自日本著名的东京城市管弦乐团（Tokyo New City Orchestra）将在这一天，在上海大剧院献演这么一场我们期待许久，又有些新奇的游戏音乐会——"Game Music Concert"，而本次音乐会也是这个新生代交响乐团在上海的首次演出，因此亦使其备受关注。音乐会的选曲来自数个经典游戏：《最终幻想》、《怪物猎人》、《樱大战》、《浪漫沙加》、《噗呦噗呦》、《俄罗斯方块》等，当熟悉的旋律或唯美、或振奋、或活泼、或悲壮地从乐池传递到全场，当舞台两侧的大屏幕和着音乐浮现出大家熟悉的游戏画面，相信只要是曾经不分昼夜投注热情奋勇通关的朋友都会找到属于自己的感动和回忆。

激动人心的还不仅仅是这些，《樱大战》中的著名声优横山智佐小姐也将在音乐会上献唱《樱大战》的主题曲，一同随团来沪的还有两名声优新秀，少女组合Ciao，外表可爱梦幻的她们曾为《NANA》、《爱丽丝学园》、《头文字D》以及《名侦探柯南》等动画作品配音，她们将为本次音乐会带来开场秀。

在本次活动中，受主办方上海城市音乐的邀请，《游戏机实用技术》与游戏城寨（www.levelup.cn）将作为这次活动的协办媒体，我们会对这次音乐会进行全程报道，此外我们还与主办方准备了各种活动，你将会得到游戏城寨独占的奖品，它们包括10张免费票与100张低价折扣票、更有横山智佐小姐亲笔签名的纪念品赠送，请大家在看到本期《游戏机实用技术》时，尽快去游戏城寨的"Game Music Concert报道专题页"参加活动，先到先得哦！网址如下：http://blog.levelup.cn/game/music/

东京城市管弦乐团介绍
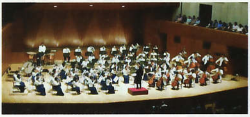
东京城市管弦乐团（TNCO）由现任音乐总监，指挥家内藤彰在1990年创立。该团定期举行管弦音乐会、歌剧及芭蕾音乐会、家庭音乐会演出，并录制唱片。

乐团曾与包括意大利著名女高音歌唱家雷娜塔·斯科托、西班牙男高音歌唱家阿弗雷多·克劳斯、赫门·普雷、卡罗·贝贡吉、阿吉斯·布莱莎、已故的高音C之王卢西亚诺·帕瓦罗蒂、新生代男高音歌唱家胡安·费洛雷斯等在内的众多歌剧演唱大师合作，担任其专场音乐会的乐队伴奏，获得广泛赞誉。

与此同时，东京城市管弦乐团还曾多次为伯明翰皇家芭蕾舞团、斯图加特芭蕾舞团、列宁格勒国家芭蕾舞团、意大利米兰斯卡拉大剧院芭蕾舞团、蒙特卡罗芭蕾舞团、莫斯科大剧院芭蕾舞团、澳大利亚国家芭蕾舞团等世界着名舞团担任现场交响乐团伴奏。

2004年1月16日，东京城市管弦乐团举行了新版歌剧《蝴蝶夫人》的世界首演，他们创新地在大乐队中加入了许多日本传统的钟、领等乐器，成功演绎了这部歌剧大师普契尼一百年前的经典之作。日本传统乐器的加入，使得音乐营造出了一种更为浓重的日本氛围，将戏剧冲突与悲剧性的结尾表现的淋漓尽致。歌剧《蝴蝶夫人》的巨大成功无疑在这部经典歌剧的历史上又添上了光辉的一笔。在此之后，东京城市管弦乐团继续尝试着对贝多芬、布鲁克纳等作曲家的管弦乐作品进行改编，举办音乐会并录制唱片，获得了国际音乐界的很高评价。

东京城市管弦乐团是一个年轻的乐团，团员在拥有优秀的音乐演奏技巧的同时，又饱含着对音乐的无限热情。该团以其高超的技巧和传达给音乐表演者及观众的双重快感而闻名。



演出嘉宾介绍

横山智佐，担任《樱大战》中真宫寺樱的配音，使横山一度成为最受欢迎的女声优之一，同时也在广播、演唱和写作方面很活跃。为了饰演好舞台剧里的真宫寺樱，横山还专门接受了舞蹈特训，朝着全面型的声优方向发展。





Ciao组合，川濑晶子（左），演出过《怪医秦博士》的本间久美子、《流星战队》的三色·葵等角色；冈田优香（右），演出过《新勇者莱丁》的小早川等角色。

Game Music Concert 出演曲目

1	《恋恋七人组》主题曲《奇迹的歌》、《SUPER LOVE》，演唱：Ciao
2	《怪物猎人》 英雄之证
3	《俄罗斯方块》和《噗呦噗呦》
4	《波波罗古罗伊斯物语》
5	《伊苏》
6	《巫术外传》
	中场休息
7	《浪漫沙加》 钢琴协奏曲
8	《樱大战》主题曲，演唱：横山智佐
9	《樱大战》樱花，演唱：横山智佐
10	《樱大战》梦的延续，演唱：横山智佐
11	《最终幻想》主旋律
12	《最终幻想》（另一曲目，待定中）

座位图预览

绿色：380元　浅蓝：280　粉色：180元
红色：120元　深蓝：80元
黑色：二楼包厢，不售票，空关
（大剧院的规定）



官方答疑

大家好！

我是本次"Game Music Concert"（日本游戏音乐大赏）活动主办方的负责人冬瓜，非常高兴有机会与大家在这里交流，在这里我想就各大论坛里看到的问题进行答疑。

1、Q：演出主办方？

A：日方为读卖广告株式会社、中方为上海城市音乐有限公司

2、Q：演出曲目是否可调整，为什么选这些曲目？

A：看到某网友发了"从两地同一乐团演出的两场游戏音乐会看出我们国家的游戏大环境尚处在发展阶段"的贴子，有点委屈，事情的原委是这样的其实在9月中旬日方才与我公司接洽上并达成协议，时间比较紧迫，谈的时候曲目已经早定了。曾想过修改曲目（我本来的想法是最终幻想音乐会），但与日方联系后得知已无可能。原因有三，首先，日方已经向制作这些游戏的公司支付了演出版税；其次，不是所有游戏的音乐拿来就能演，必须经过专门的改编以适合交响乐团演奏；最后，乐团早已开始排练这些曲目，再换新曲是肯定来不及，希望广大玩家能够理解，在明年也许有机会将音乐会做成全国巡演，同时也会从广大的玩友中集思广益，票选出最喜欢的曲目，向日方提案。

3、Q：这次订票的程序是什么？我怎样拿到票？何时付款？

A：首先请您告诉我们需要的价位，张数，手机号和送票地址。经我们确认后将保证为您订好票。等到10月中下旬开始出票时，我们会按照预订时间先后顺序与您确认，并免费送票上门，此时您确认票价无误后将票款付给我方的快递人员即可。不在上海的玩家，建议同样使用上述方式订票，到了演出当天可到我公司付款取票，或当晚到大剧院现场电话联系15821344374付款取票。另外大家也可以参加《游戏机实用技术》与游戏城寨（www.levelup.cn）在网站上举办的活动，也有机会获得免费赠票和低价折扣票哦！

工作日拨打021-62328321或62328325
传真订票：021-62328322
Email，MSN订票：
maisie1106@hotmail.com

4、Q：票价对应的座位？

A：最高价380元是一楼中间座位（1-19排），280元是一楼两边座位和一楼中间最靠后的座位（20-24排），180元是二楼的座位和一楼两边靠后的座位，120元是三楼前几排座位，80元是三楼最后几排。

11月8日，上海大剧院，那晚只属于我们。

冬瓜



上海大学的优质教育资源融合顶尖企业的技术力量

著名游戏、影视动画职业教育品牌上大CIA成长之路

历史沉淀品牌

近年，随着动漫、游戏产业的热门，各种相关培训机构如雨后春笋，纷纷加入到动漫相关以及游戏影视动画的培训中来。其中有既注重质量的品牌培训机构；也不乏鱼目混珠借个地方，凑几个教师的草台班子。给热爱游戏影视动画的学生和家长在选择上造成了很大的难度。如果选择不好，学生不仅无法通过学习掌握一技之长，获得心仪的工作，并且浪费了大量的时间和金钱。

五年多来，上海大学和CIA数码合作开设的上大CIA游戏影视动画职业教育始终坚持一条原则：用重点大学的规范教育资源融合有优秀动画企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育。时间造就品牌，五年来，上大CIA已经开办了21期一年全日制的游戏动画和影视动画专业班，毕业生已经超过2000名，遍布在各大游戏动画企业合各类设计制作企业。最近，延长路校区的学生在学校组织的招聘会上，与上海五十多家知名游戏动画企业齐聚一堂。用人单位的认同、时间的沉淀，决定了上大CIA作为游戏动画教育品牌的领先地位。

领先源于不断进步



上大CIA的职业教育课程体系来源于CIA数码科技01年从加拿大高科技互动艺术学院引进的先进动画教育理念和实用的课程体系。在上海大学5年的教学实践过程中，不断修改、创新，目前已经逐步成为游戏影视动画职业教育行业的标准教学体系。该课程体系为一年制全日制教学，教学内容包括基础技能、专业软件工具、实际游戏影视岗位技能三大部分，总学时数达1080学时，接近普通大专三年的教学时间。CIA数码出版的MAYA、3DMAX、动画后期制作、Premiere等12种教材已经作为上海市教委考试院动画自考（独立本科段）专业指定教材，和上海多媒体设计与应用能力考核办公室合作开发考证专用教材。

为促进行业发展，上大CIA的所有教学资源全部公开，包括最新的主要课程的同步教学视频。（感兴趣的朋友可以在网站www.cia-china.com上浏览）。当然，这也督促上大CIA的老师需要不断创新和提高自己的教学能力，使所授知识不断面向于岗位工作的最新变化。上大CIA的目标就是：开门办学，不进则退。

加入上大CIA，进入游戏影视动画制作人才俱乐部

作为历史悠久的数字艺术职业教育机构，五年来，上大CIA培养了超过2000名中高级专业游戏影视动画制作人才，所培养的数字艺术人才已经成为各大制作机构的中坚力量，这是非常有用的校友力量。历届的CIA学员都是校友，逐步形成了一个巨大的CG制作人才俱乐部，在这里同学们互相帮助，互相竞争，既能提高自身技术能力，又能够帮助就业



在我校组织的上海大学CIA学员专场毕业招聘会上，高质量的学生作品受到各大游戏、影视制作企业的青睐，就业率屡创新高！

【友情链接】

上大CIA第22期班将于11月30日开学。本期开设三维游戏动影视动画制作、游戏程序设计两个专业，学制为全日制一年，学时数为1080学时。

计划招生共60名，凡年满18岁的学员均可报名，额满即止。

上大CIA22期教学、生活安排在上海大学嘉定校区，交通便利，住宿条件、教学设施好

报名电话：021－62539082

报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成教学院本部B楼211室

学游戏拿高薪！

上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十二期班），有关事宜公告如下：

招生计划： 开学时间：2007年11月30日

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：30

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏程序设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30

培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证　书： 完成学业通过考核者将颁发上海大学结业证书和CIA专业证书，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点： 上海大学嘉定校区；
住宿安排：上海大学嘉定校区学生公寓。

入学条件： 高中以上学历，年满18周岁；
热爱游戏制作、影视动画者，免试入学。





成绩合格者，择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082 详情请登陆：www.cia-china.com
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室

当幸福来敲门

你有没有过这样的感觉，当一款游戏能让你的嘴唇都为之微微颤动时，这种感觉叫做幸福。如果你不曾有过这样的感觉，我只能说你不是一个Gameplayer，很遗憾，你的游戏经历是黑白的。在接下来的日子里，将发售一批让人翘首期待的大牌游戏。一年过去了，次世代主机第一次集体发力，X360、PS3、Wii每家都有料，为的就是要在今年的年末商战中拼个头破血流。2006年，从《光环3》首个预告片打响"Finish The Fight"口号至今，能够验证这句话的最佳时机就在接下来的这段时间。当幸福来敲门时，我们做好了准备，以下是UCG编辑对众多年末大作长期追逐后留下的总结陈词，请看《当幸福来敲门》。

the PURSUIT of HAPPYNESS

2007年末重磅作品高级阅兵式

特别企划 SPECIAL FEATURE　统筹 ACE飞行员　美编 NINA

跨平台大势力

在当今家用主机中说跨平台游戏通常就是指横跨X360与PS3的作品，因为现在不会有人将Wii上的同名作品看成是同一个游戏，毕竟Wii主机的倾向性太明显。如今各大厂商都会选择跨平台路线来保证自身获得最大收益，在年末商战的较量中，第三方游戏成了第一大势力（Wii主机除外），拥有更多、更优先的第三方厂商的支持是X360亮出的最具分量的王牌。而这次我们推选出的年末跨平台游戏算是其中的佼佼者。



10月26日　PES2008


球迷玩家们！你们攒的钱够买一台PS3了吗？

随着《PES2008》发售日的临近，球迷玩家们！你们攒的钱够买一台PS3了吗？40G的价格已经与一台X360相当了哦！去游戏店打听打听就能知道，在国内，《WE》新作历来都是拉动新主机销量的最大功臣。

相信许多球迷玩家都会和Gouki一样把"荒岛余生惟一选择游戏"的无尚荣誉交予《WE》——是的，对于很多人来说，《WE》就是PS，就是PS2，现如今，也是PS3。

游戏的制作人高冢新吾在最近的一次访问中，被问到PS3版与X360版有何区别，记者得到的回答是：两者的代码完全一样——换句话说，没有任何区别。不过高冢新吾也直言自己依然不习惯用X360手柄来玩，误操作时有发生，而"正宗嫡系"的PS3手柄就没有这个问题。相信许多玩过X360上的《WEX》的玩家也有同感——对于这款游戏，Gouki的确偏向PS3版。关于游戏本身，本期Gamehalo收录了游戏的试玩影像，与完成版相比应该是八九不离十的。《WE》来到了次世代，我们可以预见的除了更好的画面、更丰富的动作、更先进的系统之外，当然也会有初上手时的不适应——逆向思维来看，如果一款新作你刚上手就适应自如了，那制作小组是不是有点白忙活了？多点耐心，少点抱怨，次世代最好的足球游戏依然是《WE》没错的。假如，假如你还没有跨入次世代的大门，同日发售的PS2版《PES2008》将会是你PS2里的《PES6》、《JWE2007》甚至《WE10》的完美替任者，10月26日，让前任们都洗洗睡吧！［文：Gouki］

11月5日 使命召唤4：现代战争

《使命召唤4：现代战争》(以下简称《COD4》)虽然大名早已在外，不过感觉大家对这款作品的认识还没有提升到应有的高度。有多高呢？制作人Grant Collier曾经对媒体表示：今年没有哪一款跨平台作品能够超越《COD4》。UCG很幸运地参与了X360版《COD4》为期一个月的联机对战测试活动，并且在TGS会场和PC上试玩了游戏的单机模式的两个关卡，从各方面情况来看，本作几乎达到了无可挑剔的程度，所谓众口难调的局面仿佛在这款游戏的测试版面前都烟消云散了。或许有玩家会觉得我是在信口雌黄，太主观了点。说这个话的时候我很清醒，我自然也会将《COD4》与过往其他同类作品进行比较，因为《COD4》的各方面优点已经强大到令人心服口服，所以我不用在犹豫中说出那些模棱两可的客套话。不仅是我个人，编辑部内其他同事也被《COD4》深深感染，甚至连很少玩FPS的人也会激动地尝试一番，然后带着兴奋的感动离开。


■在《使命召唤4：现代战争》中，狙击战将会有里程碑式的表演。

本刊在《COD4》发售前的最后一次动员报道

请不要放弃网战


■该图为网战画面，同样拥有顶级表现。

《COD4》的单机模式是让玩家获得投身现代战争般完全临场体验，强调感受气氛，接受战场的洗礼，这种体验虽然是空前的，但这次《COD4》的野心并未就此停止，游戏的联机模式拥有极具挖掘性的内容与新系统，这赋予了《COD4》更长的生命力。《COD4》的网战的画面甚至比当前许多FPS单机画面还要好得多，而且地图类型丰富。在网络对战中引入升级要素并不算新鲜，强就强在《COD4》的每一次升级都会实实在在让玩家变得强大起来。只有高等级的玩家才能拥有更多特殊技能(如携带更多手雷、子弹穿墙特技、临死前扔颗手雷等)，更强装备(如LV.20玩家才能使用德拉贡诺夫狙击步枪、武器拥有更多附加装备等)。记得编辑部刚刚进行网战时非常辛苦，由于等级太低只好捡别人的枪。由于玩得少，遇到一对一短兵相接的情况基本就是死路一条。老外在FPS游戏方面确实神经比较发达，鬼点子多，如今我们技术提高了，装备也先进了，在每次比赛中基本能排名中上游。

值得一提的是，《COD4》网战对网络条件要求得并不苛刻，而且刷新配对速度很快。就编辑测试感觉，《COD4》启动新一轮对战的时间比《光环3》至少快一倍。简短的文字难以完全呈现《COD4》网战的强大魅力，如果当年你被《CS》所吸引的话，那么类似写实风格的《COD4》网战会让你更加如醉如痴。作为《COD4》这次极为重要的组成部分，如果玩家没有条件进行游戏的网络对战的话，那么只能遗憾地告诉你，你只玩到了《COD4》百分之四十的内容。

家用机的优势

请不要让手柄操作成为你拒绝家用主机上FPS游戏的理由，《COD4》在手柄操作上同样令人满意。相对于PC版灵敏的鼠标加键盘操作，手柄操作的优势在于其一、振动功能的加入让射击更有感觉，打起来更有分量。其二、《COD4》很大程度上依赖举枪瞄准射击，用手柄实现这一操作比起简单用鼠标点击右键有感觉得多。在使用狙击枪时，游戏会让玩家按下左摇杆进行定神瞄准，在真人深呼吸音效的配合下，这时镜头不会晃动得很厉害，狙击射击是对玩家手柄操作的最高难度的考验。

PS3版的一点优势

跨平台游戏X360版强于PS3版几乎成了普遍现象。但通过试玩和已公布的《COD4》介绍影片来看，X360版与PS3在画面上几乎没有差别。由于X360的手柄更适合玩FPS游戏，因此PS3在操作手感上可能略逊一筹。然而选择PS3版，尤其是在国内玩家群中有一定道理。其一、PS3的网络服务目前是完全免费的，如果希望进行《COD4》网战的玩家可以立刻投入战斗。其二、在目前X360还未完全解决三红故障问题的前提下，选择PS3是比较保险的办法，不然你就选择PC。以上文字是给那些有意向购买PS3的玩家一个有力的理由。

11月16日 刺客信条(欧版)



在TGS展上，Gouki问负责介绍《刺客信条》的工作人员：这是不是一个带有科幻色彩的游戏？前后一共问了两次，两次的回答都是：我不能告诉你。不过，提前泄露的漫画版《刺客信条》还是老实不客气地在第一幕就把游戏的老底给揭了……至于真相到底是什么，等游戏发售大家就知道了。

《刺客信条》引人关注，美女制作人Jade当然是原因之一，但是，如果没有真材实料，那也就是个绣花枕头。上期TGS试玩报道中我们已经对游戏的玩法和规则有了一个大致的了解，《刺客信条》的世界构建得相当真实生动，而且12世纪末第三次十字军东征的故事背景也是少有的游戏题材，再加上"刺客"这个世界上最古老的职业给玩家带来的神秘感，游戏可谓卖点十足。育碧蒙特利尔工作室为《波斯王子》赋予了新的生命，《刺客信条》在《波斯王子》的基础上大大拓展了玩家最喜欢的部分：攀爬跳跃，玩家在《刺客信条》中的体验也许将是独一无二的，因为目前我们根本找不到像《刺客信条》这样的游戏与之相比较，甚至包括刺客埃泰尔在游戏中能够实现的动作，也是其他游戏根本无法想象的。如果你自认为是一个水平还过得去的动作游戏玩家，《刺客信条》将会成为你考验自己想象力和操作能力的最高信条。[文：Gouki]

我偏不告诉你这不是一个没有科幻成分的游戏

11月11日 真·三国无双5

这次PS3版与X360同时杀到

从二代发售到今天，5代的变化可谓历代之最。游戏完全废除了过去的战斗系统，以连舞作为游戏最重要的设定，使得游戏的操作方法和过去有着极大不同。此外游戏还加入了游泳、爬梯子等全新设计，过去的一些设定如技能、道具也全部颠覆。究竟这些变化算不算得上是进化，还有待玩家去检验，但至少游戏做出了十足的新意。当然，这次的人设的确也太过新颖了一点儿……本作在技术层面上的进化是无庸置疑的，和之前那几个移植过来的《无双》作品比起来要强出太多。可以随意调整的视角、多得夸张的同屏人数、华丽无比的战斗特效……种种迹象都表明，本作才是真正的次世代《无双》作品。也许你玩到最后会发现游戏的确有这样或那样的不足，但我保证你玩到游戏之后的50个小时之内一定是充满愉悦的。

令玩家惊喜的是，本作不光有PS3版，还有X360版，而且是同时发售。考虑到PS3版在国内的装机量，光荣此举令玩家体验本作的机会也大大增加了。总之如果你还没有次世代主机的话，那么现在就一定要考虑购买其中之一了。记住，11月11日，便是无双大旗再度展开的时刻！［文：纱迦］



11月13日 战地双雄

去年E3期间，EA首次对外公布了旗下蒙特利尔工作室打造的全新形态动作游戏《战地双雄》，游戏一经公布，许多玩家立刻被游戏中这两位武装到牙齿的魔鬼战士造型所吸引。可以说《战地双雄》的首次亮相是非常成功的。可能是游戏的最大卖点——“双人协作”这一概念难以传达给广大陌生的玩家，又或许是游戏在制作方面出现了一些问题，面临下月即将到来的发售日期，《战地双雄》至今都没有再出现给人印象震撼的宣传。更要命的是，从之前公布的一系列游戏影像来看，游戏在“双人协作”的演绎方面并没有达到之前宣传中那种出神入化的效果，两位美国大兵硕大的身形显得十分憨笨，游戏在射击表现上虽然同样采用了越肩视点，但打起来的感觉怎么就那么卡通化，特别是被敌人子弹命中后居然出现身体包裹着闪烁的光圈效果，再加上设计难看的瞄准星，这些将游戏的整体感觉糟蹋了大半。我们还发现游戏在画面上也略微有些缩水，好在这一改变还在能够接受的范围内。现在我们只能期待游戏正式推出后实际的游戏体验让我们打消这些顾虑。毕竟《战地双雄》是这么多年来第一款完全以双打合作为主题的游戏，高互动性的双人合作所蕴藏的乐趣可能会带给我们绝无仅有的美妙体验。

高调出世，近日低调



11月20日 夺命双雄

或许你还有些陌生的大作



X360版《杀手47：血钱》开发完毕后，Eidos旗下的开发小组IO Interactive下一款次世代大作就是《夺命双雄》。首先国内玩家需要接受这两位太具个性的主角——被迫成为雇佣兵的凯恩和严重精神分裂症患者，以工人身份登场的林奇。游戏号称利用高动态范围光影来展现各种复杂的环境，比如灯红酒绿的歌舞厅、在纷繁复杂的人流中进行枪战也会成为游戏向电影致敬的大手笔。这一切的初始形态我们也在《杀手47：血钱》领教过。本作的操作系统非常简单，制作组IO Interactive的目标是让人们拿起手柄就会玩，无需看任何操作演示。要命令队员移动或者攻击特定地区，只要将准星放在你想要他们去的地方，然后按键即可。这种设定听起来不就是《彩虹6号 维加斯》的翻版吗？而且游戏中同样有在高楼大厦外进行吊绳行动的关卡，去年的《彩虹6号 维加斯》就出现过。

游戏的种种卖点在当前看来已经不具备过人的吸引力，即使那种号称类似《黑客帝国》般的场景破坏效果估计也吓唬不倒见多识广玩家，接下来考验的完全就是游戏的关卡设计了。尽管以上对游戏提出了众多质疑，不过《夺命双雄》做为Eidos的一款原创大作，该公司还是花费了不少心血，并且对其投入了很高的期望。有消息指出，该游戏的续集现已在制作当中。著名电影公司狮门（Lionsgate）对《夺命双雄》的剧本创意十分感兴趣，已决定将其改编为电影，并计划于今年秋季时间正式开拍。所以我们没有理由不去关注这款作品，届时还请广大玩家给《夺命双雄》捧场。



吉他英雄III VS.摇滚乐队

来自欧美的音乐游戏狂风

10月28号我们将迎来在欧美产生热烈反响的音乐游戏最新作《吉他英雄III》。紧接着在11月23号，原《吉他英雄》小组投诚EA后带来的首款作品《摇滚乐队》或许会将前者斩于马下，从而取代其音乐游戏霸主的地位。虽然同样以演绎摇滚乐为游戏的主题，《摇滚乐队》在制作思路上显然更进一步，游戏的内容也更加丰富。游戏中不但有吉他演奏，而且还有架子鼓，卡拉OK功能等全新要素。《摇滚乐队》游戏包装内将包括游戏一张，一把吉他，一个麦克风和一套架子鼓，定价为169.99美元。可能国内很多玩家到现在都没有关注过这两款音乐游戏，不过从旁观者的角度来说，留意这两大音乐游戏的龙争虎斗也是一件很不错的趣事。

X360阵营

第二方与第三方共同铸就X360的辉煌

获得第三方的支持是如今X360最傲人的资本，Xbox LIVE的火爆让X360更加物超所值。X360真是一台好主机，要不是因为……即使这样X360依然对传统游戏玩家充满了吸引力。“Finish The Fight”并非夸夸其谈，今年年底微软亮出了他们极具分量的底牌，X360主机上的游戏可以说让你根本就玩不过来。

11月20日 质量效应

Bioware出品 绝对信心保证



如果问欧美游戏开发商中哪些能够与暴雪享有同样高的声望，以《博德之门》、《旧共和国的武士》等史诗巨作确立起自身地位的Bioware必然是其中之一。如果说SE代表了日式RPG的高峰，那么Bioware就是美式RPG的顶点。《质量效应》由Bioware获奖无数的《旧共和国的武士》制作小组亲自操刀打造，誓将重新定义美式RPG的新标准！

本作早在前年的X05上就已经公布，经过历时两年多的倾力制作和一次跳票，将于11月20日与苦苦等待的全世界X360玩家见面。透过游戏制作商身上的光环，我们不难发现《质量效应》是一款精心制作的游戏。Bioware早就下决心将本作打造一套三部曲太空史诗，并且专门为它出版一套小说作为前传，也确立起自己的世界观，想必实力不俗。现在也得到了《Game Informer》杂志的确认，这家欧美主流媒体为它打出了9.75的高分！我们几乎已经预见了今年底明年初《生化奇兵》、《质量效应》、《使命召唤4》这三款作品和《光环3》、《超级马里奥银河》等名门之后瓜分所有欧美媒体的年度最佳游戏大奖的热烈场面。



就算你对这个美式动作RPG游戏不感兴趣，至少你可以从它身上见识一下X360主机的实力。从目前公布的画面看，有潜力在图像上挑战去年《战争机器》水准的游戏只有三个：《质量效应》、《使命召唤4》和明年才问世的《虚幻竞技场3》。游戏依旧是标准的Bioware风格：场面宏大而细节刻画入微，再次展示了Bioware一贯的技术实力。而全世界玩家从Bioware那里期待的从来不仅仅是精美的图像，更是令人沉浸的世界和栩栩如生、个性突出的人物形象。我们在这里与标准的Bioware风格重逢：玩家自己扮演的舍帕德指挥官拯救人类的未来；玩家的各项选择依旧会对游戏产生方方面面的影响；建立自己人物的选项多的令人发指；还有少不了的对话树系统……当然制作精良的动作射击等从未令玩家失望的要素也不会缺席。

如果你对欧美风格的游戏有一点点兴趣，如果你寻找一个成熟大气的游戏，那么气势恢宏的《质量效应》是你不容错过的精品。

10月26日 皇牌空战6

这是该系列首次登陆到PS系以外的主机，这是X360的胜利。《皇牌空战6》的素质我们早已经通过Demo体验过了（本作的Demo下载次数已超过百万），游戏的画面绝对对得起X360的机能，如果配合大屏幕和一套高质量的音响，游戏会带给你惊叫的感动。由于机能的提升，《皇牌空战6》的战斗区域也比前作有了巨大的提升，这导致每关游戏的战线比以往更长，游戏时间也会更久。为了防止玩家疲劳飞行，这次游戏破天荒地在每关游戏中途设立了存盘点。《皇牌空战6》发展到今天，在提升画面的同时其他方面的提升其实已经比较有限了，所以这次游戏的一大卖点就是通过Xbox LIVE进行网络对战，游戏最大支持16位玩家进行对战。你的飞行从此不再孤独。



10月30日 VR战士5



能够在线进行对战一直是广大《VR战士》支持者的梦想。因为即使再高强的CPU也难以模拟出真人对手的思路，同CPU长期作战后还会遗留下一些不好的习惯，久而久之只会感到乏味。X360版的推出第一次实现了这一梦想，世嘉承诺已经较好的解决了网络延迟等过去难以逾越的弊端，保证让X360版的《VR战士5》在网战中生龙活虎。X360版《VR战士5》采用经过重新调整的街机C版进行移植，并且在画面表现上比PS3版更柔和些，这些努力使得游戏实现了其最大价值。

12月6日 失落的奥德赛

看看制作阵容：以坂口博信为制作总指挥、井上雄彦担当人设、重松清编写剧本、植松伸夫作曲，集合了业界一流的创作人员共同打造的一款次世代RPG游戏。再加上微软鼎立支持，而且游戏还是利用虚幻引擎3打造，所以《失落的奥德赛》即使初出茅庐，也被无数亚洲玩家关注至今。最近游戏不断放出试玩片断，漂亮的画面给我们吃了一颗定心丸，《失落的奥德赛》荣获史上最佳日式RPG画面的头衔看来已成定局。还有消息称本作将拥有超长的剧情动画。现在我们只能从Demo进行评判，虽然从Demo试玩中隐约感觉出游戏某些弊病，不过从Demo判断一款大型RPG的素质实在有些不妥。《失落的奥德赛》是否拥有和其画面匹配的游戏内容呢？12月6日让我们一同去考证吧。



关注作品

10月25日	高达无双 国际版	10月30日	飞跃时空（Timeshift）
11月5日	黑暗地带：51区	11月13日	极品飞车 职业街头赛

任天堂阵营
走自己的路，让对手头疼去吧

虽然索尼和微软都不止一次地公开表示：任天堂与我们的市场完全不重合，没有可比性。但大家心里都清楚，老任现在过得很滋润，迅速扩大的主机市场份额几乎可以影响一切。虽然今年年末在Wii平台上没有什么第三方超大作，不过这仿佛无关痛痒，喜欢任天堂的人们早就等不急投入到《超级马里奥银河》的世界中去了。

11月1日 超级马里奥银河
任天堂吉祥三宝之最大法宝



今年的年末商战和明年初，任天堂有吉祥三宝，一宝为Wii Fit，教大家练完脑力练体力，练完视力练平衡力；二宝为《任天堂全明星大乱斗X》，这是一款在业界超越游戏类型甚至公司界限的作品，当你看到斯内克、索尼克和马里奥混在一起，只要不觉得别扭，那你就会爱上这游戏；第三宝即是下面将会着重提到的——《超级马里奥银河》(以下简称《银河》)。

关于这款游戏，本期杂志的"前线狙击"栏目将有详细介绍，所以在这里我们大可以谈一点关于这款游戏的题外话——话说2000年NGC刚刚公布之时，任天堂曾公布过一款暂定名为"马里奥128"的神秘影像，100多个马里奥在屏幕里上窜下跳，好不热闹。之所以命名为"马里奥128"，是因为玩家们听到这个名字就不可避免地想"会有《超级马里奥64》(以下简称《马里奥64》)的双倍乐趣吗？"但NGC时代任天堂带给我们的是背着个会耍嘴皮子水泵的《阳光马里奥》，现在回过头来仔细一想，且不要说《马里奥64》的双倍乐趣，就算时至今日，《马里奥64》在平台动作游戏领域的地位也是至高无上，若称第二，无人敢称第一！不过前不久，宫本茂在一次采访中终于放出话来给今年Wii上的年度作品《超级马里奥银河》定位：《银河》是《马里奥64》精神上的续作，是"马里奥128"在技术上的最成熟的体现！好了，根据宫本茂大神的发言，再结合本期杂志"前线狙击"以及Gamehalo"Wii世代 影像版"的双重冲击，我们终于可以激动地奔走相告：1997～2007，十年间最佳平台动作游戏终于诞生了！［文：Gouki］

12月13日 灵魂能力 传奇

由Namco经典刀剑格斗游戏改编的《灵魂能力 传奇》是今年冬天Wii上值得关注的第三方作品。游戏的故事发生于PS版《魂之利刃》和DC版《灵魂能力》之间，对于剧情出色的本系列来说是个补充。游戏中玩家要挥动Wii的手柄来出招，游戏中的动作同样分为纵斩和横斩，不过招式数量要比过去少很多。游戏中还可以发动各种属性攻击，在迷宫中探索时还有一定的AVG成分。可以双打是游戏的一大特色，游戏也准备了多人同乐的合家欢模式。对于系列FANS来说，这款游戏自然是有着非玩不可的价值。而从试玩版的情况来看，游戏挥剑的感觉比较爽快，难度也不会高。尽管有大量室内场景，但视角切换流畅自然，不会让人觉得头晕。因此对于很少接触此类游戏的玩家来说，本作同样值得一试。不过从目前公布的情况来看，游戏的隐藏要素似乎不会太多，耐玩度究竟如何值得检阅。而游戏的故事虽然设定于《灵魂能力Ⅱ》之前，但人物建模和场景设计与《灵魂能力Ⅱ》非常接近，想来就是把当年的NGC版《灵魂能力Ⅱ》资料直接搬了过来。这点也让老玩家颇为不爽。［文：纱迦］

■游戏还支持双人分屏合作。



11月15日 雷曼：疯兔危机2



前作是一款跨平台作品，而经过市场的考验，育碧果断决定将《雷曼：疯兔危机2》制作成一款Wii的独占游戏，我只能说：英明。只要你玩过前作，那么游戏中的主角，这群贱兔就会像洗脑电波一样渗透到你的神经中，从此你就"喜欢"上这个系列(确实地说应该是印象深刻)。《雷曼 疯狂兔子2》的主要游戏方式与前作基本一致，将以60个丰富多彩的小游戏构成。"贱"、"痴"、"猥琐"、"恶搞"依然是游戏的最大主题，游戏以一种独有的方式来定义幽默，个人非常佩服制作小组的恶搞精神，如今雷曼在游戏中已经成了配角，这群贱兔仿佛已经成为了育碧最新的形象代言人。事实说明，只要是找对路子，只要下足功夫，在Wii平台上第三方同样能获得成功。

11月15日 生化危机 安布雷拉历代记

其实当你看到完全照搬过来的原NGC版《生化危机》和《生化危机 零》诸多场景时，玩家就应该清楚Capcom在打什么算盘了。

这款作品充分展现出如今Capcom敏锐的市场嗅觉，无论是过往的生化迷还是Wii的普通用户群，我想谁都不愿意错过这款游戏，即使已经预感到它其实就那么回事儿。《生化危机 安布雷拉历代记》是一款门槛很低的游戏，游戏整体节奏比同类街机游戏要慢很多，或许在前几关中，经验丰富的老玩家都不会感受到游戏的任何压力。聪明的Capcom是在做一款更面向大众的"生化游戏"，同时他们又搬出了众多老牌生化人气角色吸引你的目光。本作也算是今年年底Wii上的一款必玩的作品。



▲本作同捆Wii Zapper套装。

PS3阵营
谁都不可信，最终靠自己

缺乏第三方独占大作的支持，等待PS3的是一场极其残酷的年末商战。自古以来都是求人不如求己，所以今年年底，PS3阵营拿出的都是自家第一方的作品。这些作品最显著的特点就是他们在画面上的表现都比之前的PS3游戏有了很大提高。现在的最大问题就是这批SCE打造的游戏能抓住多少游离的玩家。注：以下作品均会推出繁体中文版。

“这已不只是一款游戏！大可当成是提供给玩家的一种生活方式的作品来看待。”——山内一典

12月13日 GT赛车5 序章版

以上这句话是近日“GT赛车之父”、系列制作人山内一典在接受日本媒体采访说出的话。将游戏上升到“生活方式”这一高度或许不是每个人都能理解的，不过《GT赛车5 序章版》能否为PS3争口气却有无数玩家牵挂着。山内还表示：《GT赛车5 序章版》所花费的时间相当于《GT赛车》初代的180倍。这样疯狂付出的结果大家也都看到了，游戏以奢侈的画面表现再次震撼了我们。《GT赛车5 序章版》的画面确实不是盖的，如果你家中已经拥有高清环境的话，那游戏将带给你PS3上最强的视觉冲击。在日本秋叶原，许多电器商店直接用《GT赛车5 序章版》的宣传片做演示。对于玩家而言好看固然很重要，但好不好玩同样相当重要。这次《序章版》特意降低了游戏的门槛，设置了“普通玩家”难度，这会让游戏更容易上手。据悉当《序章版》发售后，游戏将会以平均2周一次的速率进行各类网络更新活动，具体内容还需等到届时公布。《GT赛车5 序章版》可以说是为PS3争面子的头牌作品，而且很有



可能推出与游戏同捆的PS3振动套装，这点可能是对国内玩家最具杀伤力的一招。

10月30日 瑞奇与叮当

制作小组Insomniac Games已经在PS3发售初期提供了一款现已突破两百万的FPS大作《抵抗》。该小组的制作实力那是有目共睹了。这代《瑞奇与叮当：未来毁灭工具》同样以值得赞扬的次世代级画面登场，只要玩过游戏的Demo的人都会对他的画面感到满意。提高是肯定的，毕竟游戏在画面上呈现出了一个更加庞大的场景，更多特效的运用，更多的敌人出现，现在最大的问题在于本作在玩法上能较之前作有何种程度的提高。根据时间上的安排，本作算是PS3投入到年末商战的前哨兵，给人的感觉是次重量级的。



10月25日 审判之眼

本作最吸引人的地方就是让所有卡牌游戏玩家都有机会看到以往只能在脑海中想像的场面。视觉冲击力是本作的最大噱头，能够完整地看到从一张魔法牌中召唤出生物这本身便已经令卡牌游戏玩家激动不已，更不用说这些生物拥有自己的特征、招式甚至是脾气，并从始至终活生生存在于场地上的。如果抛开这一点，本作自身的吸引力就不是很大了。简单的规则限制了对战时的激烈程度以及变化的可能性，而只有靠生物牌进攻令战斗显得单调——其实将本作看成是初级万智牌是再合适不过的了。万智牌？没错。在宣传影像中我们惊喜的看到了“Wizards”的标志，相信所有FANS都希望有朝一日能够将这场虚幻的战争用显示器还原出来，圆牌友们多年的梦。从目前的情况来看，本作的实验性质还是非常明显的，我们有理由相信如果这种游戏形式能够得到认可，那么这个系列的迅速崛起将只是个时间问题。[文：十六夜]



11月20日 未知海域：德雷克的宝藏

大名鼎鼎的顽皮狗所出品的游戏自然是值得我们期待的。这款被许多人看成是男性版《古墓丽影》的《未知海域：德雷克的宝藏》是该小组的首款PS3游戏，在其内容构成上比《古墓丽影》战斗成分要多得多。TGS上提供了游戏3小节试玩，它们分别侧重探索、战斗以及解谜这3大部分，实际上这也表明了游戏3大重点内容。游戏在解谜部分做得很好，玩家需要自行观察、跳跃，解谜过程中的动作成分被合理地融入其中，感觉不错。游戏在枪战部分就显得控制过于灵敏，当主角从掩体出来后经常需要比较吃力地控制屏幕上的准心。游戏中的敌人AI比较特别，时而笨拙，时而机敏，他们会从四面八方，毫无征兆地偷袭你，导致游戏难度比较高。“近身格斗”系统曾经是《未知海域》战斗部分的卖点之一，而通过实际试玩我们发现，游戏在格斗方面制作得并不尽如人意。主要问题在于打击感觉比较差，主角的动作与敌人的动作反应不怎么合拍，打起来就像是在进行动作电影拍摄前的相互演练一样，感觉有些别扭。尽管游戏有以上这些隐患，不过冲着游戏精致的画面和他所包含的丰富内容，我想每一位拥有PS3玩家都不要错过顽皮狗的这款作品。



全文完

球迷玩家的07-08赛季就此开幕，我们才是冠军！

如果你是一名坚定的“《FIFA》系列”的支持者，那么看到系列每一年都在快速地成长，一定会感到非常自豪；如果你是一名“《WE》系列”的支持者，并且对《FIFA》的认识还停留在几年前，那么请抱着试试看的心态，它一定不会让你失望。去年到今年的进步依然是巨大的，游戏中新增的带球系统能够衍生出无数花哨的动作，值得玩家研究；而Be A Pro模式则是最大的亮点，玩家能够在这个模式中体验职业球员在场上奔跑的感觉。 文 火云 美编 NINA



FIFA 08	EA	SPG
X360	FIFA 08	美版
	2007年10月9日 / 1～2人	59.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

操作篇

进攻

进攻①	
A	短传/头球
X	长传/传中/头球
Y	直塞球
B	射门/头球
LB	让球停止滚动
LB+B	高弧度挑射
RB+B	巧射
B后按A	射门取消
X后按A	传球取消

进攻②	
LB+A×2	二过一
LB+Y	长传身后
X×2	低弧度传中
X×3	贴地面传中
LB+X	45度斜吊
LB+X×2	低弧度45度斜吊
LB+X×3	贴地面45度斜吊
LT+RT	强制取消



“《FIFA》系列”在进攻中的基本操作与“《WE》系列”基本一致，其中差别最大的就是《FIFA》中的射门为B键，而长传键则为X键。如果你是一位习惯了《WE》式操作的玩家的话，最好在Controller Settings内把这两个键位调换一下，否则很容易在面对对方门将时下意识的去按X键，而酿成球高高地飞出底线的惨剧。由于在本作中球员的动作更加细腻真实，而且球员在接球与处理球时的小动作也非常丰富，所以在手感上与上一作还是有很大差异的，在尚未适应之前可能会出现在处理球上不够连贯的情况，建议先从Pro难度打起以适应操作。

移动





左摇杆	控制球员移动
右摇杆+方向	快速出球
LT+右摇杆	盘带技巧
LB	急停转身
RT	停球
RT+方向	加速带球
LT+方向	低速带球
LT+RT+方向	低速侧身带球

本作的带球系统有了非常大的革新，LT+RT+方向的侧身护球动作也同时在《WE2008》中登场亮相，这项技术动作的加入也让玩家能够在带球中更加快速地做出大幅度的变向带球；LT键+右摇杆的假动作系统能够衍生出无数盘带动作，下面我们就为大家介绍几个假动作的使用方法，当然，本作的假动作远远不止这几个，（以下推摇杆的方向都以球员面向的方向为准）。

Rainbow 在任何情况下都能轻易使用出来的技巧，能够将球从身后挑到身前，除了拥有比较好的观赏性之外，在比赛中说不定还能起到出乎意料的效果。它的使用方法是在停止或运动的状态下按住LT，先将右摇杆推到后方，再将摇杆连续向前推两次，注意扳动摇杆的速度一定要够快，否则很容易出现夹球失败的动作。

抹球转身 在球停止在草皮的状态下连续向后推两次右摇杆，球员就会原地做出将球抹到另一个方向加速的动作。在边路突破时可以按RT键将球停下来，然后在对方后卫减速的时候马上使出此招来向禁区方向切进。

马赛回转 齐达内的招牌招式在本作中也可以轻松使用了，在带球前进的过程中按住LT键将右摇杆拉到后方然转动摇杆到前方即可让球员做出马赛回转的动作。简单来说马赛回转的使用方法就是转动半圈右摇杆。

颠球 按住LT键后连点RB键就可以让





球员在原点进行颠球的动作，将球颠起来之后向反方向推左摇杆就可以将球跳过头顶并反身加速前进。颠球的实用性不高，在激烈的比赛中给玩家将球停来下要上几下的机会并不多，而且建议不要在与人对战时使用，容易引起真人PK……

Rabona Rabona是一种经常出现在街头足球的动作，它指的是一支脚从支撑腿后绕过去停球或者传球。在足球场上一些技术出众的球员也会使用它，雷东多的那次经典传中一定给球迷留下了深刻的印象。虽然《WE》在几年前就加入了这个射门动作，但是发出动作有一定的随机性，但是在本作中玩家可以真正的利用它来传中和射门。能够使用这个动作的球员目前有小罗、德科、梅西、艾马尔、乔·科尔、卡卡、C罗等。在行进的过程中突然急停并转身，在球员没有或接触到球之前快速向想要出球的方向推摇杆，让球员正好赶在逆足脚，然后在按A键即可(注意是按A，传球与射门的动作都是按A)，使用Rabona的要诀就是按键的速度一定要轻和快。

©2007 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners.All rights reserved.

防守

LB	切换控制队员
右摇杆	切换控制队员（手动时）
A	抢断
X	铲球
B	协防
按住LT	放低重心

防守时的操作比较简便，将换人切换为完全手动后，玩家可以通过右摇杆来更为准确的切换想要换到的球员，不过对玩家操作的要求比较高，建议不适应全手动换人的玩家将换人的频率开到1格左右。在控制门将时按B键或X键为大脚将球开至中场附近；A键为手抛球；Y键则是将球放在地上开始带球（注意不要被对方前锋将球断走）。



Be A Pro篇

Be A Pro模式是玩家可以扮演任意一支球队的中的任意一名球星进行比赛(除了门将)。同《J联盟2008》中的"一球成名"模式类似，在本模式中玩家将只能控制选定的球员在第三人称身后视点驰骋在绿茵场上，每场比赛后系统还会根据玩家在游戏中的表现给出评价。

明星可不是好当的，在场上玩家要服从教练的指挥，不能擅离职守，如果脱离自己位置太久会影响评价。与"一球成名"模式相比，Be A Pro模式显然要成熟的多，在游戏画面中将出现很多图标给玩家提供信息或提示玩家如何在场上跑位。下面就让我们了解一下这些图标的具体意思，懂得观察这些图标的提示会使我们在比赛中事半功倍。



评价槽 Performance Bar

这个槽会根据玩家在场上的表现实时增加或减少。当玩家做出正确的举动，比如传球成功、过人或参与助攻由队友完成射门等时，槽中的绿色部分就会增加；而当玩家的球被断或传球失败时绿色部分就会减少。



位置箭头 Positioning Arrow

足球是一项团体运动，在比赛当中只有各个位置的球员各司其职，球队才能发挥出真正的势力并获得胜利。如果玩家扮演的是后卫队员却经常跑到对方禁区前助攻，那么自己的后防线必然会遭到对手的偷袭。游戏中如果玩家离自己负责的区域太远，控制球员的脚下就会出现一个黄色的箭头指引正确位置的方向，如果迟迟不回到自己的位置就会被扣除一定量的评价槽。

防守目标 Threats

我方防守时，控制球员身旁的对方球员没有人防守，系统就会在该名球员身上标出一个红色的圆圈来提醒玩家。但是，如果你对这个提示视若无睹，一旦对方的球成功的传到该名球员的脚下，就眼睁睁地看着自己评价槽中绿色变少吧。有时会同时出现多个防守目标，这就要考验玩家的判断能力了。

要球 Call For Pass

进攻时在无球状态下按传球键能够向队友发出要球的请求，拿球的队友会将球传给玩家。但是，如果此时玩家所处的位置太差也会有可能受到拒绝。所以，尽量跑出空档或在身边没有防守队员时再发出要球邀请，不然，队友传出的球被断，玩家也会受到扣分的处罚。

要直塞球 Call For Through Pass

同要球类似，在进攻时按直塞键即可向队友发出直塞球的请求。直塞球要求玩家跑位的时机更加准确，更容易被对方断下，一旦成功也有可能获得突破或直接面对门将的机会，所以发出请求前要慎重。





要求射门 Call For Shot

进攻时在非持球状态下按B键，即可要求队友立即射门，无论他在边路还是在后场……

要求协防 Call For Second Defender

遇到对方控球技术出众的球员，单凭自己的实力无法将他的球断下来怎么办？尝试一下按住B键让身边的队友协助你防守吧。不过，也需注意协同防守的球员身后也许会出现空档被对方利用。

越位提示 Offside Flag

当玩家看到自己控制的球员头上出现黄色的旗子的时候，就说明现在该名球员正处在越位的位置。如果此时向队友要球必然会被吹越位，不过也可以利用这个提示来了解对方最后一名防守队员的位置，更便于使用反越位战术。

成就名	解锁方法	成就点数
Genesis	成功创建一名球员	10G
Online First	单人游戏时在Xbox LIVE的排位赛中赢得1场胜利	10G
Tournament Creation	单人游戏时创建1个锦标赛的存档	20G
English League	单人游戏时在经理模式中获得英超冠军	10G
German League	单人游戏时在经理模式中获得德甲冠军	10G
Italian League	单人游戏时在经理模式中获得意甲冠军	10G
French League	单人游戏时在经理模式中获得法甲冠军	10G
Dutch League	单人游戏时在经理模式中获得荷甲冠军	10G
US League	单人游戏时在经理模式中获得美国大联盟冠军	10G
Spanish League	单人游戏时在经理模式中获得西甲冠军	10G
Grass Roots	单人游戏时在Amateur难度下击败CPU	5G
Part Time Player	单人游戏时在Semi-Professional难度下击败CPU	10G
Professional Footballer	单人游戏时在Professional难度下击败CPU	20G
World Class Player	单人游戏时在World Class难度下击败CPU	30G
The Legend	单人游戏时在Legendary难度下击败CPU	45G
Defensive Hero	单人游戏时在World Class难度下我方后卫获得全场最佳	10G
Midfield Maestro	单人游戏时在World Class难度下我方中场球员获得全场最佳	10G
Poacher	单人游戏时在World Class难度下我方前锋获得全场最佳	10G
Real World	在线上参加联赛模式	10G
World Class Finisher	单人游戏时在World Class难度下我方进球达到5个以上	30G
5 game streak	单人游戏时在Professional难度下取得5连胜	10G
Single Player Hero	单人游戏时在Be a Pro模式中评分达到90分以上	10G
50 game streak	单人游戏时在Professional难度下取得50场胜利	40G
10 scored	单人游戏时在Professional难度下1场比赛进球达到10个以上	50G
10 up	单人游戏时在Xbox LIVE的排位赛中赢得10场胜利	10G

成就名	解锁方法	成就点数
Getting Serious	单人游戏时在Xbox LIVE的排位赛中赢得50场胜利	20G
Worldwide Legend	单人游戏时在Xbox LIVE的排位赛中赢得100场胜利	60G
Blank sheet	单人游戏时在World Class难度下不失球	30G
Host	Xbox LIVE的比赛中做10次主机	10G
This is too much	Xbox LIVE的比赛中做50次主机	40G
Boot Cleaner	完成挑战模式区域1	15G
Youth Teamer	完成挑战模式区域2	15G
Reserve	完成挑战模式区域3	15G
Substitute	完成挑战模式区域4	20G
First Team Debut	完成挑战模式区域5	20G
First Team Regular	完成挑战模式区域6	25G
Man of the Match	完成挑战模式区域7	25G
Captain	完成挑战模式区域8	30G
Veteran	完成挑战模式区域9	30G
Football Legend	完成挑战模式区域10	95G
隐藏成就		
Scruffysocks scores	单人游戏时使用自创球员在比赛中上演帽子戏法	20G
Competition Winner	赢得自创锦标赛的冠军	20G
World Wide Hat Trick	单人游戏时在Xbox LIVE的比赛中上演帽子戏法	20G
Extra bonus	单人游戏时在World Class难度下的加时赛中进2球获胜	20G
Beat yourself	单人游戏时在1场比赛中进2个乌龙球	0G
They drew a blank	单人游戏时在Xbox LIVE的比赛中不失球	20G
Secret Achievement	单人游戏时在World Class难度下我方门将获得全场最佳	20G
Lightning Finisher	单人游戏时在开场5分钟之内连进2球	10G
Secret Achievement	完成挑战模式中的所有区域	10G



漫天的尘土飞扬，激烈的碰撞，飞溅的泥浆，湿滑的雪地……伴随着发动机的轰鸣体验这一切，还有什么比这个更激情地事情吗？《世嘉拉力 Revo》，这款世嘉公司在次世代上的第一款"《世嘉拉力》系列"作品给我们带来了不少的惊喜。眼花缭乱的画面效果和美不胜收的景色已经足够吸引人，再加上革命性的轨迹变形技术，使得游戏的驾驶感和操控感都得到了前所未有地加强。一切都让玩家们感到了这款作品的诚意十足，各大品牌汽车的登场更是让爱车一族大呼过瘾。准备好了没有，握紧你的手柄，欣赏着引擎的怒吼声，伴随着从头到尾地颠簸，让我们一起来享受一把驰骋在各种路面上的爽快感受吧！

世嘉拉力Revo		SEGA	RAC
多机种	Sega Rally Revo		全区
	2007年10月9日	1～6人	59.99美元
	对应X360专用方向盘，对应PS3、X360		对应玩家年龄：全年龄

文 翔仔 美编 anubis

SEGA RALLY REVO

操作篇



游戏中对于赛车的各种操控并不是非常复杂，但是相当强调个人技术，细心准确尤为重要。在游戏中，还需要熟悉地掌握路况，对于不同的路面赛车开上去的反应也需要用心去体会。不然的话，哪怕是一个微小的失误动作都会导致在比赛中丧失领先位置。不过，如果熟知了游戏中的各种系统，相信对于玩家们夺冠会有很好的帮助。

基本操作	
十字键	方向控制
左摇杆	方向控制
A	手刹／确定
B	加档／退出
X	减档
Y	后视
LT	刹车
RT	油门
LB	切换视角

赛道的判断

是不是有过这样的遭遇：新解锁一个赛道，但是却对它的路况一无所知，而每一次的积分比赛中途是无法更换新车的，所以究竟选择怎样类型的赛车让人很是头疼。这一点您可以放一百个心。首先，在赛道选择的时候，赛道照片上都会有一个奇特的图标，代表着这条赛道的整体环境，是在沙漠中还是在公路上可以比较容易地从这些图标中判断出来。另外，在非积分比赛选择单独赛道的时候，在赛道图片的上方会出现地图的说明。说明中不仅有赛道的难易度显示，还标注了赛道中正常路面和特殊路面所占百分比。这是一项相当人性化的设定，以后就不用担心因为对赛道毫不知情而使用了不合适的赛车了。



座驾的选择



因为是拉力赛，自然在比赛中会遇到各种不同的路面，所以对于座驾的选择是相当重要的。好了，别一脸不爽地看着我，你肯定想到了复杂的轮胎选择，减震器调整，发动机磨合……不用担心那么多。这次的游戏中提供了简单明了的选择方式，每一种款式的赛车都有两种规格："Off Road"和"Road"。顾名思义，前一种车型适合各种复杂的路况，有相当强的越野能力。相反的，后者适合的是公路比赛，加速性能优秀。不要看这些系统被简化了，它一样能够考验你对于路面与赛车关系的认知程度。所以在选择的时候要先弄清自己所要比赛的赛道路况如何。当然，在很多的赛道中会是公路和泥地的混合路面，所以还需要掌握好每种车型在其不擅长的路面上行驶的技术，还是有些难度的哦。

难度的调整

在这一作中玩家有更大的自主权，为何这样说呢？这次的游戏里面玩家将首次可以对AI的高低进行手动调整，在车辆选择画面中按"X"键即可进入调整界面，除了在手动换挡与自动换挡之间的选择外，还有了对AI的调整，虽然只有"Easy"、"Nomal"和"Hard"三个等级，但是这已经是一个不小的惊喜了。但是AI的调整仅限于"Quick Race"模式，而且对于驾驶技术出众的玩家来说，最高难度的AI还是构成不了太大的威胁。如果想真正通过AI体验到难度较高的比赛，参加后期的积分赛才是最好的选择。



©SEGA . All rights reserved.

比赛篇

启动很关键！

个人觉得《世嘉拉力REVO》中的赛车启动做得是非常成功的，甚至超过了不少同类作品。它并不是简单地将油门一脚踩到底就能顺利启动。由于路面的特殊性，如果一直加着油门反而启动会很困难，车轮会在地面上打滑，需要好一阵才能让赛车动起来。所以游戏的时候一定要掌握发车时的要领。油门要慢慢踩下去，屏幕上仪表指针转过1／3的时候，再一下把油门加到底，这样的启动会很流畅。

漂移很讲究！

这次的整体操作较前作来说有不小的变化，最明显的就是对于转向控制的灵敏度增强，这让不少老玩家初次进行游戏时会略感不适，不过一般情况下很快就能找到感觉。对于新手们来说，得掌握好不少要领。首先，游戏中车头会比较飘，摇杆的动作不能太猛，一定要干净利落，幅度也不能太大。其次，这一作品里没有设置转向辅助功能，需要要自己手动修正转向后的方向。所以每次甩尾后要往反方向轻推摇杆，车头打滑时记住要放掉油门，不然只会让现状变得更加糟糕。这些技术新手们可是要多多练习的。另外，借助碰撞过弯是这个游戏的一个特色，因此玩家们如果感到过弯不太顺手的时候，放心地往对手身上撞吧！



从内到外的不同

游戏中的赛车不是只给你换个外型而已，每种车辆的手感都有比较明显的差异。从加速性能，转向性能到车身重量都会让你感到很大的不同。因此，在比赛中必须在操作上进行一些细微的调整，不管是入弯的角度还是点刹的时机。所以说想要取得良好的成绩，还需要多少了解一些车量性能的相关信息，或者先在"Quick Race"模式中练练手，找到自己比较轻松就能够操控的座驾才能够取得比赛的优胜。

真实的尘土飞扬

相信很多人听到"汽车拉力赛"，第一反应一定会想到"烂泥"、"飞沙走石"之类的词语。这次的游戏中将这些众所周知的要素体现得淋漓尽致。首先，在公路和特殊路面上行驶就能够明显感觉到手感的不同。其次，有些地方的滑行虽然给人感觉有些飘，但是手柄的震动会让你有种跟着地面起伏而颠簸的错觉，完全弥补了这一点感关上的缺陷。

强大的泥泞特效可以说是让人叹为观止，当你飞驰过砂土地面的时候，飞溅起来的是一颗颗"货真价实"的砂砾和石子，而非以前所看到的"点状颗粒"。而当赛车冲过一摊积水的时候，被车轮卷起的泥巴会以各种不同的姿态粘在车身上，以前一经过水面就会莫名其妙出现的那些车身污损效果已经不复存在了。

以往在拉力赛车游戏中，湿滑路面上留下的车轮印记虽然做的已经相当不错了，但是也只是做做样子而已。这一点，在此作中也得到了强化，当你的赛车从前方对手留下的一道道沟槽上驶过时，不仅颠簸的感觉会有所不同，而且会带有不同程度的方向改变。这使得你在比赛中经常要不断地对车辆的行驶方向做出微调，以免在轧过较深的印记时赛车会因为方向的细微偏差而导致难以预料的后果。



导航很重要！

在比赛的过程中，会不断地在屏幕上方出现各种箭头和图标，同时还有语音提示转弯地幅度和即时路况。可不要小瞧了这些设定，区分清楚这些箭头图标的意思，对于比赛可是大有帮助。绿色箭头提示是可以踩着油门过，转弯幅度不大，稍微打一点方向就可以滑过去；黄色和橙色提示是放油门过，一般都是九十度左右的弯道，根据转角的大小来判定松油门的力度；红色提示是踩刹车过，基本上都是一百八十度的弯角，入弯前就要注意开始点刹。此外还有洼、坑等特殊路面提示。遇到这些特殊路面地时候可不要掉以轻心，比如很多人对于路面上出现水洼不以为然，实际上在比赛中水洼会对比赛造成不小的影响，不仅造成轮胎的摩擦力下降，还会因为大幅度的颠簸让赛车的方向控制难上加难，如果遇到连续的水洼路面，还会严重减慢赛车的速度。

成就列表

Unlockable	How to Unlock
Premier Professional(5)	在Championship模式中得到足够的点数并开启the Premier Professional League模式
Premier Expert(10)	在Championship模式中得到足够的点数并开启the Premier Expert League模式
Premier Champion(20)	在Championship模式中的最终拉力赛（Premier Final rally）中取得冠军
Modified Amateur(5)	在Championship模式中得到足够的点数并开启the Modified Amateur League模式
Modified Professional(10)	在Championship模式中得到足够的点数并开启the Modified Professional League模式
Modified Expert(20)	在Championship模式中得到足够的点数并开启the Modified Expert League模式
Modified Champion(30)	在Championship模式中的Modified Final rally拉力赛中取得冠军
Masters Amateur(10)	在Championship模式中得到足够的点数并开启the Masters Amateur League模式
Masters Professional(20)	在Championship模式中得到足够的点数并开启the Masters Professional League模式
Masters Expert(30)	在Championship模式中得到足够的点数并开启the Masters Expert League模式
Masters Champion (40)	在Championship模式中的Masters Final rally拉力赛中取得冠军
Grand Slam (50)	在Championship模式中的所有拉力赛都取得冠军
Perfect Score(100)	在Championship模式中的所有拉力赛中的每场比赛都取得第一
Car Collector(20)	在Championship模式中得到足够的点数并开启所有车辆
Livery Collector(20)	在Championship模式中用初始的6辆车开足50英里（单人模式限定）
Safari Expert(10)	单人游戏中的每条Safari赛道都取得第一
Lakeside Expert(10)	单人游戏中的Lakeside赛道都取得第一
Arctic Expert(10)	单人游戏中的每条Arctic赛道都取得第一
Alpine Expert(10)	单人游戏中的每条Alpine赛道都取得第一
Canyon Expert(10)	单人游戏中的每条Canyon赛道都取得第一
Tropical Expert(10)	单人游戏中的每条Tropical赛道都取得第一

Unlockable	How to Unlock
Tourist(10)	单人游戏中开足300英里（480公里）
Trekker(20)	单人游戏中开足500英里（800公里）
Explorer(30)	单人游戏中开足1000英里（1600公里）
Off-Road Expert(10)	用越野模式（Off-Road setup）在Championship模式中取得一次第一
Road Expert(10)	用普通公路模式（Road set-up）在Championship模式中取得一次第一
Manual Expert(10)	用手动档模式（MT）在Championship模式中取得一次第一
Safari Time Attack(20)	时间挑战模式中的每条Safari赛道都取得第一
Lakeside Time Attack(20)	时间挑战模式中的Lakeside赛道都取得第一
Arctic Time Attack(20)	时间挑战模式中的每条Arctic赛道都取得第一
Alpine Time Attack(20)	时间挑战模式中的每条Alpine赛道都取得第一
Canyon Time Attack(20)	时间挑战模式中的每条Canyon赛道都取得第一
Tropical Time Attack(20)	时间挑战模式中的每条Tropical赛道都取得第一
Head to Head(20)	挑战head to head模式中的所有赛道
Live Novice(10)	在线上游戏中完成10次比赛
Live Veteran(30)	在线上游戏中完成100次比赛
5 Ranked(30)	在线上排位赛中取得5次比赛的胜利
10 Ranked(50)	在线上排位赛中取得10次比赛的胜利
Social Hoster(30)	在线上游戏中以房主的身份完成100次比赛
Secret 2(20)	在比赛最后用倒车的方式经过终点线并获得比赛胜利
Secret 4(20)	在比赛中让赛车离开地面2秒
Secret 5(20)	恭喜你，你在第一圈的最后阶段处于车队的第一名领先位置

游戏进行时
IT'S GAMING
挖掘二线精彩 品味热门流行

本期主持人：火云

经过了TGS07的洗礼，终于要迎来年底的游戏狂潮了。在10月与11月这两个月中，厂商们都把自己手中最重量级的王牌纷纷抛出，考验玩家荷包承受能力的时刻到来了，面对如潮水般的大作攻势，你们颤抖了吗？纵观下两个月的发售表，虽然出现在眼中的尽是已经听到耳朵都起茧的大作，但遗憾的是传统RPG阵营中除了《失落的奥德赛》之外，基本都是复刻的作品，在独立之后的两部作品《蓝龙》与《ASH》都没有获得预期的评价后，不知坂口这次能不能打个翻身仗呢？

在本次的进行时中《游戏城寨》素有"漂移小王子"之称的编辑尼亚为我们带来了《世界街头赛车4》的上手指导，新加入的上海赛道一定会让居住在上海的玩家兴奋不已，在自己熟悉的街道上驾驶着顶级跑车飞驰的感觉简直是太酷了。

欢迎来信或发送Email到guide@ucg.com.cn与更多的读者分享。

危机之源 最终幻想VII 完美主义玩家最后的必修课

游戏原名	CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII-		
机种	PSP	游戏类型	RPG



经过上期的攻略和本期的研究，相信很多玩家已经对游戏的任务以及魔石合成系统有了相当深入的了解，因此本次我们将为大家提供使用的游戏技巧和一些被遗漏的支线任务部分，相信大家应该能够顺利地完美这款万众瞩目的超人气游戏了。

快速累积资金和SP

购买源氏の兜需要百万资金，后期合成最高能力的魔石，所需SP也动辄过百万，因此在后期，快速获取资金和SP也是我们必须要考虑的，有几个比较推荐的方法，自然，事先装备上ジュエルリング和モグのお守り会明显提高效率。敌人较强，注意异常状态的防御，攻击主要使用クエイク和パンチ。

①任务(贵重なものを求めて…→マフィア对策プロジェクト→マルコーの男·激战)中，出现的敌人有EX·ムーバー、ホーンドデビル、レッサーウォーム，其中レッサーウォーム掉落ダークマター，ホーンドデビル掉落暗黑，EX·ムーバー掉落ルーンの腕轮，可分别满足合成、SP、资金的需求。

②任务(谜の大空洞→谜のエネルギー→モンスター强大なり)中，可经常遇上スリースターズ，甚至可一次





遇到多个。打倒后获得20000SP，掉落的ミスリルの腕轮也可以卖些钱。要打倒是很简单的，利用パンチ系魔石，一下就行了。

③任务(谜の大空洞→未知への扉→最强のモンスター)中，可遇到アビスウォーム和ザボテンダー，前者可偷到SPマスター(SP变换可获得24010SP)，后者打倒时获得24000SP，并且可掉落ギザールの野菜。不过要注意ザボテンダー的HP近40万，要用パンチ系攻击4次，而且要注意它濒死时的针十万本。

支线任务补遗

艾莉丝的花车

在主线花车做好之后，其实还会有其他变化的。我们还可以另外作成两台花车，在萨非罗斯召集之后，持有相应原料后再去和艾莉丝对话便可进行。原料的入手条件如下：



最高のワゴン！

工具	ミスリルツール	任务(モンスター调查计画→ミッドガル·モンスター→荒野 … 真实)完成后，去展示ルーム的科学者处入手
木材	ウォルナット材	支线情节"ウータイのスパイ"完成的奖励
タイヤ	プレミアムタイヤ	任务(より贵重なものを…→回收任务→2回目の代理人任务)完成后，从ブリーフィングルーム的战士处入手
参考书	月刊 职人	任务(神罗カンパニー→治安维持部队→兵士の最终兵器)完成后，从LOVELESS通り的神罗军士兵处入手

新型兵器！？

工具	神罗制はんだ	支线情节"体力测定"
木材	神罗制セラミック	支线情节"体力测定"
タイヤ	神罗制キャタピラ	支线情节"体力测定"
参考书	神罗配膳台设计图	支线情节"体力测定"



マジックポット

在多个任务中，都可随机遇上マジックポット，按照惯例，要等它说出要求后再照做，不过这次不再是只要圣灵药了，要求是五花八门……为了避免DMW导致不需要的攻击，可装备上诅咒效果的饰品来让DMW不动。

任务 世界の谜を求めて→トンベリの探索→マスタートンベリ登场！
行动 ジャンプ→ファイラ→グラビデ→回转攻击
获得物品 マジックポットの…(第一次)、羽根つき帽子(第二次)

任务 モンスター调查计画→モンスター·レポート→ワールド
行动 ブリザガ→ファイガ→サンダガ→グラビデ
获得物品 高级腕时计、咒いの指轮

任务 モンスター调查计画→さらなる未知を探して→未知の洞窟を调査せよ
行动 アルテマ→3连ファイア→铁拳パンチ→电击
获得物品 ジュエルリング、マーシャルネイ(稀有)

任务 モンスター调查计画→さらなる未知を探して→大いなる恶魔を调査せよ
行动 アルテマ→3连ファイア→铁拳パンチ→电击
获得物品 ジュエルリング、マーシャルネイ(稀有)

任务 より贵重なものを→アクセサリ职人→スカウトマン·决意
行动 钱投げ→すてみパンチ→99999ダメージ→八刀一闪
获得物品 源氏の盾

获得源氏の盾的这个任务相对较麻烦，根据多次实验，在任务开始的圆形区域的右下角走动，会比较容易遇到魔法壶。99999ダメージ是说用任何攻击打出99999伤害均可，比如パンチ系和重力系。必出八刀一闪的方法是先发动西丝内的LIMIT技"幸运星"把DMV确率提升到最高，之后装备咒之指轮再拆下，让轮盘停转。装备两三个MAX级的八刀一闪魔石，在对魔法壶进行前三次攻击后，使用一个万能药，几乎可以100%转出八刀一闪。

世界街头赛车4 在美丽的夜上海尽情地飙车吧！

游戏原名 Project Gotham Racing 4
机种 X360 游戏类型 RAC

以真实的环境和极佳的操作手感为卖点的"《世界街头赛车》系列"在同社《极限竞速2》上市时间不半年的时间里推出其第四部作品，稍有撞车之感。但两款赛车游戏的手感却非常不同，总体给人的感觉该作手感处于爽快为主的"《山脊赛车》系列"和追求真实操作感的"《GT赛车》系列"之间。

游戏城寨 尼亚

爽快但不失真实的操作感

在游戏中不可能像《山脊赛车》一样完全不用刹车键仅仅靠松开油门就可以爽快地甩尾过弯，也不用像《GT赛车》一样在离弯200米开外就要减速降档。其实在《PGR4》中，车辆的刹车性能都比较好，可以在很短的时间里从最高档降到可以轻松过弯的2或3档，因此你可以选择像《GT赛车》一样规规矩矩的减速过弯，并轻松赢得比赛，但仅仅如此是很难提高《PGR4》的游戏水平的。



如何甩尾？

甩尾的动作可以让车辆在入弯和出弯时都拥有更高的速度，并且保持最完美的行进路线。

刚接触"《PGR》系列"的玩家可能会不得要领。当然松开油门仅仅按下手刹或刹车也可以做出不同的甩尾动作，但要想达到效果最好并听到轮胎吱吱的摩擦声就要同时按下油门和手刹两个按键才能做出漂亮的甩尾。

一般来说，速度格在4以上的车辆(在车辆选择画面可以查看)，高速进弯前先将车速下降到临界过弯速度稍高的车速后松开刹车同时按下手刹和油门并把方向打死，以"外–内–外"的方法辨出路线，车身经过弯心后及时按下油门并加上升档的动作可以恢复车速和抓地力，在一定程度上避免转向过度，但要注意不要按死油门，否则容易出现打滑的现象。

什么是合理路线

时刻紧记以"外–内–外"的方法过一般的弯道。即入弯前车身在赛道远离弯心的一边，此时为"外"；刹车开始或刹车完成时打向弯心的方向转弯，并尽量贴近弯心，此时为"内"；从弯心出弯时尽量减少继续转向而使转过车辆可以出弯并不碰撞远端护栏的最小角度，此时再次回到"外"。这就是一个完成的"外–内–外"路线。此方法尽量减小车辆转弯的角度，从而保证车轮的全部抓力都用来转向、加速或减速，才能保持最高的速度。



另外还有"内–外–内–外"的逆甩过弯法。即在之前所述方法的第一步之前是在内道行驶，进入弯道前要开始转向时先到外道后马上打向内道的反方向，前后两次转向能让车身在第二次转向时最快达到最大的转向角度，从而更容易做出甩尾动作。

其实过弯的方法很多，而且实际的操作手感需要自己实际体会，按下刹车的零点几秒甚至零点零几秒的时间是无法用一个明确的规则解释清的，加上弯道的不同特点，过弯的方法也千变万化。

Kudos点数

"《PGR》系列"的一大特色就是"Kudos点数"。Kudos是贯穿游戏所有内容的数值：做出未撞墙的甩尾、腾空、高速行驶、强力刹车、大幅度转弯等等几乎所有精彩的动作等都会得到一定的Kudos点数，连贯的动作中达到一定点数就会获得星的奖励，最高5星。比赛的不同名次会在赛事结束后获得相映的Kudos点数；联赛是以所有比赛获得的总Kudos点数进行最后排名的；购买新的车辆、配件和隐藏要素也要使用Kudos点数。因此掌握如何最高效率地获得Kudos点数才能顺利进行游戏。

古惑狼 泰坦 《战神》–奎托斯+克拉修=《古惑狼 泰坦》

游戏原名 Crash of the Titans
机种 X360 游戏类型 ACT

刚刚听说这款游戏的时候，我还曾经纳闷儿，古惑狼怎么还惹上泰坦了，就他那小身子骨，不被一脚踩死才怪。待到我把这张承载了克拉修最新冒险记录的12cmDVD光盘塞进游戏机之后，我才恍然大悟，原来这所谓的"泰坦"是一帮受到光线照射后变异的怪物，并且，它们在游戏中被克拉修折腾得实在够呛。

东拼西凑的游戏系统

上面的那个公式只是一个比较另类的比喻手法而已，这款游戏的系统绝对是东拼西凑而来的。换句话说，如果我把"《战神》"和"奎托斯"置换成"《鬼泣》"和"但丁"，或者换成"《忍者龙剑传》"和"隼龙"，这个公式仍然成立。游戏中的很多设定会让你有似曾相识的感觉，比如收集精油(游戏中的"mojo")、驯服各种各样的泰坦、在特殊房间里完成规定的任务，诸如此类。克拉修在游戏中可以通过各种途径获得精油：破坏花花草草、消灭敌人、解开特定的机关。精油在这款游戏中是作为提升能力的点数而存在的，只要累计获得一定数量的精油，克拉修就能获得新的能力(连续技、攻击套路)。既然游戏的名字中提到了泰坦，那么这个元素在游戏中的分量就可见一斑了，这些体型巨大的怪物虽然恐有一身蛮力，但并不是很难对付，在游戏中，持续的攻击能令这些巨兽丧失战斗力，随后按照按键提示操作就可以驾驭它们，不同种类的泰坦拥有功能各异的能力，而这些能力正是解开机关以及获得宝物的惟一手段。



缺乏变化的游戏套路

游戏开始后仅仅完成了两个关卡，我就有点玩不下去了。尽管游戏的画面在小品级游戏中已经算是相当不错的水准，尽管游戏操作感依旧良好，但缺乏变化的游戏流程很难让人能够耐着性子把游戏进行下去。四处破坏道具获得精油——消灭出现的杂兵——通过机关——驯服泰坦——完成特殊房间的任务，这几个环节交替出现就组成了游戏中的各个关卡，除了杂兵数量的增加以逐渐变得复杂的场景之外，就再也找不到其他的新鲜元素了。抄袭至《战神》、《鬼泣》等名作的系统更是让熟悉动作游戏的人提不起半点兴趣。更要命的是，对于一款风格轻松的游戏来说，剧情几乎可以忽略不计，缺少了故事情节，玩起来不打瞌睡才怪。





火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

街头滑板 X360 美版
原名 SKATE

解除隐藏装备

在主画面下，依次输入↑、↓、←、→、X、RB、Y、R、LB。注意要用十字键来输入。

本作的片头很有特色，值得一看。

科南 X360 美版
原名 CONAN

秘技开启

打过游戏的普通难度，可以在主画面的EXTRA的CHEAT中设定是否打开全技能或无限战歌。打过游戏的困难难度，可以在EXTRA中设定无限神力。而打过游戏的KING难度，则可以开启最后的无敌模式。

便利的无敌

打过KING难度后的无敌模式相当有用。利用无敌是可以拿成就的，比如游戏有一个成就是不受伤打过任意一关，利用无敌可以轻松实现这一点。而无敌状态下就算受到攻击，也不会中断连击数，利用这一点就连连击数相关的成就也可以轻松实现。

这个游戏的一大特色就是出场的女性除了女主人公外全部都是裸女……

蜘蛛侠：敌友难辨 多机种 日版
原名 Spider-Man: Friend or Foe

当你打过一关来到基地时，只要用方向键输入以下指令，就可以直接使用隐藏人物或获得其他奖励。指令如下：

↑、↑、↓、↓、←、→	获得5000点升级点数
←、↓、→、→、↓、←	可以使用绿魔人
→、→、→、↑、↓、←	可以使用沙人
←、←、→、↑、↓、↓	可以使用毒液

此秘技对两个版本都有效，但升级点数的秘技只能用一次。

光环3 X360 全版本
原名 HALO 3

令人无语的秘技

这条令人无语的秘技出现在星盟(The Covenant)这一关，具体时间是干掉真相先知和大批虫族之后。在真相先知所在地，以电梯入口最近一端为1号圈，以此类推，最远端为7号圈，按照4 5 6 5 7 6 5 4 1 2 3 2 7 2 1 3 4 6 7 5 4 6 5 4 5 3 4的顺序跳过圈圈，骷髅头会出现在远端控制器的桥上。可以用四人小队方式跳圈加快速度，成功后在战役模式中将听到隐藏对话。



据说把上面的数字转换为音阶的话，这个顺序就是《HALO 3》主题曲的旋律。

这秘技不是人能想出来的，估计是BUNGIE某工作人员在网上剧透了。

科南

游戏原名 CONAN　机种 X360　游戏类型 ACT

别把苍蝇不当肉，翻版战神照样玩！

喜欢《战神》的玩家不应该错过这款游戏，尽管它各方面都比《战神》要差一点儿，部分游戏细节更是让你恨得咬牙切齿。但是，游戏的素质绝对是值得打8分的，况且我们不可能只玩《战神》是不是？

武器的选择

本作的武器分为3种，各有各的不同。游戏的设计思路是只要你肯持久地练一种武器，就不会差到哪里去，反倒是三心二意的人会遭报应。

单手剑：分有盾、无盾两种情况，当然是有盾要强得多。有盾时不但会多一些技巧，而且连破防技也能全部防御，缴械技也是单手剑的独门绝学。Y・X是距离超远、发动后无敌、敌人防御不能、命中后昏迷的神技，只是对部分敌人无效。



▲巨大的象神在KING难度下比较厉害，当它口中吐出尸气时可从侧面给予重创。

双手剑：连击数高，速度快，有利于发动狂暴状态。X・X・Y・Y带破防效果且威力不俗。Y・Y・Y(按住)是防御不能的范围攻击，可以将敌人击飞并昏迷。双手剑前期比较实用，在后期明显不如单手剑+盾好用。

长兵器：速度慢但单发威力大。X・X・B・Y和Y・B・Y的最后一击威力狂大，X(按住)这一招又快又强，是后期蹭BOSS血的好招，Y(按住)是与双手剑Y・Y・Y(按住)类似的技巧。长兵器在高难度下由于出手慢，有可能一出招就被敌人攻击，因此需要极为敏锐的判断。总之BOSS战用它就对了。

投技的变化

投技在游戏中是相当有用的招数，不但威力大，而且全身无敌。投技分为4种，B为始动技，之后配合方向可以将敌人扔向不同的位置。B・X和B・Y是威力很大的投技，其中B・Y更强。把这两个技巧升满后，打死敌人可以出现大量魂。但投技仅对小体形敌人有效，其中部分小体形敌人更要将其打昏后才能使用投技。高难度下如果乱出投技被拆投的话，损失的体力相当可观。

扔敌人时根据不同情况会有以下两种变化，除了与成就相关，实用度也不低：

DEATH FALL：把敌人扔下悬崖，一击必杀。

IMPALE：把敌人扔到尖锐物上，一击必杀，且会出现大量魂。这种尖锐物一般都会串着几具尸体，一看便知。

弹一闪

本作也有类似于《鬼武者》弹一闪的技巧，名为PARRY。发动方法是在敌人攻击到你的瞬间按LT键进行防御，成功的话会出现按键提示，之后准确输入的话就会出现追加。除了最高的KING难度，其他难度下弹一闪都是一击必杀的。部分大体积敌人和全部BOSS可以弹挡，但不会出现追加指令。另外有盾牌的话会降低难度，但防御不能技不能弹挡。

由于弹挡也算是招式之一，故要想练满一种武器的全部技能，该武器的3种弹挡也是要精熟的。本作基本上只要攻击一次敌人后，敌人就会进行反击，练熟的话弹一闪其实是没有难度的。而弹一闪的最大价值在于最后一关，最后一关那种在空中飞舞的幽灵兵(第一关也是这种兵)只要被弹挡就会被秒杀，连追加指令都不要你输入。

神力

本作中科南拥有4种神力，神力以十字键进行选择，按LB发动。不过这4 种神力里，除了最后的虚无(VOID)在高难度的某些地方以及解开秒杀10人的成就有点用之外，初期的石化光线是最为实用的。石化光线不仅消费少，而且石化可以对除BOSS外的全部敌人有效，之后出普通攻击就能把敌人击碎。



▲发动石化光线时要选好位置和方向，这样一次可以封住复数敌人，非常有效。

蜘蛛侠：敌友难辨

游戏原名	Spider-Man：Friend or Foe
机种	X360
游戏类型	ACT

一想到上次那个“失败的人3”游戏，心里禁不住就打了一个寒战。现在这个《蜘蛛侠：敌友难辨》的素质也不能算高，但至少打起来轻松简单，还支持两人同屏双打过关，因此推荐度无疑要高上不少。

轻松简单，打了不烦

本作的故事模式采用两人制进行，共有14名战士可供选择。除了电影中大家熟悉的绿魔人、沙人、毒液之外，还有一大票活跃于漫画、动画的角色。这些角色会随着游戏的进程而逐步加入，游戏共有5大关20小关，使用不同的组合来挑战是游戏的一大乐趣。请记得在出发前换好搭档。所有角色的出招方式都大致相同，地面招式无非就是X（按住）、X·X·X、X·X·X（按住）、B（按住），再加上各种投技。

本作的战斗可谓难度全无，即使HP被扣为零也仅仅只是减分数，只是BOSS战需要小心一点。战斗技巧方面，这里只推荐蜘蛛侠的投技B（按住），此技在混战中非常实用。连续技方面大家可以自行开发，对于小体积的人简直是想怎么连就怎么连。我常用的连续技是：B（浮空）＞跳跃X·X·X＞空中B＞地面B·X（按住）＞跳跃X·X·X……



▲这位大壮在加入前是惟一一个令我阵亡过的BOSS。

游戏中按方向键可以使用道具，↑为必杀技，←为增加攻击力，→为无敌，↓为恢复HP。除了恢复HP的道具外，其他道具在游戏中可以拿到，而且数量不少，因此大家不用吝惜，遇到麻烦的战斗时不妨多用。其中增加攻击力和无敌一起用是最为常见的手段，而且这两个道具都只售25元。

因为是X360游戏，所以成就好不好拿也是不少玩家比较关心的。本作的成就是相当好拿的，论难度也就比《忍者神龟》要高一点儿。本作的成就概括起来大致就是：完成5大关的全部隐藏要素、将全部角色全部技能升满。游戏的每一关都会有一些隐藏要素，在选关时就可以看见，只要将每一大关的全部隐藏要素找齐就能获得125点成就。这些隐藏要素的藏身之处都比较好找，不会藏在太变态的位置，而且打过之后还能反复挑战，所以无需担心。

升满全部角色全部技能比较花时间，而那个5000点的秘技又只能用一次，因此推荐大家在通关之后反复打最后一关。打得快的话6分钟就能解决战斗，过关后的奖励是3000点起，正好一次就能买齐一个角色。



■第一关发生在东京，两边的广告让人喷饭。

远古封印之焰 看看CG就得了

史上最大的2G容量没想到居然会如此的不济，坂口在独立之后似乎除了在容量上表现出了大家的风范，并没有什么建树。游戏中CG与实际游戏画面的差距实在是不能让人接受，而且拖沓的战斗节奏也影响了玩家的心情，看来坂口在今后的道路上还要再加把劲呀！

游戏原名	アルカイック シールド ヒート
机种	NDS
游戏类型	S.RPG

外强中干，名不副实

一直有这么一句传闻，就是一个游戏制作人在离开了他原来的游戏公司出去单干后制作的游戏都不会怎样，虽说笔者对这句话只觉得是句笑话，但纵观离开原公司的那些游戏制作人的确获得再次成功的不多。坂口博信在离开SE后制作了《蓝龙》，这款走王道RPG路线的游戏也确实让人眼前一亮。但《远古封印之焰》的推出却让人失望不已，虽说NDS机能就那样，但也不至于做成现在这个样子吧，你看《FF III》、《FFCC》以及即将推出的《FF IV》、《FFTA2》都不错么。当然，如果实在觉得最近无聊或者等后面的《FFTA2》那不妨用这游戏打发一下无聊的等待时间。

任务与战斗

本作作为一款S·RPG采用了传统的按章节进行游戏的方式，即每一章前往下一个目的地，战斗胜利后再向下一个目的地进发。战斗时需要同时指挥多个小队，在之前的编队中要对每个职业和角色有一定了解，在职业编排时也不要随意搭配，应该结合各自的性能与技能来编队。一个队伍由一名队长和两名队员组成，队长都是剧情人物，而队员则是那些召唤的灰之战士。一场战斗我方最多可以派出3个小队，行动则是按AP来进行。一个人40AP，也就是说一个三人小队就有120AP，每回合恢复的AP数量就是人数×40。移动战斗都会消耗AP，战斗则一次消耗50AP。AP槽上有一个刻度，那是50AP，如果低于这个刻度那就无法进攻了。在移动方面移动后的人可以再移动，但是前提条件是要有剩余AP，而且再行动所消耗的AP比第一次要多，这一点要注意。另外，游戏的一切操作都是由触控笔来进行，所以在攻击敌人时要对准了戳。



吸收

在经过了特定情节后就可以吸收灰之战士来提升能力了，包括主人公在内的剧情人物都可以通过吸收灰之战士来提高自己，在吸收灰之战士时可以吸收灰之战士的3个技能，但要注意的是不是什么技能都能吸收的，而在吸收的同时队长本身的能力也会得到提高。

关于自由地图

在通过某关卡后该关卡就会成为自由地图，此时可以随意进去练级、拿道具，不过随着故事的进行前面的关卡就无法进了，所以如果某关卡有很好的道具那么就要尽快多打，比如第三关每回合恢复一定HP的道具在早期是很有用的。

通关之后

通关之后会让你存一个通关存档，读取该档可以进行二周目，二周目可以继承金钱（ELE）、特殊武器（自由关卡得到S评价后获得）、饰品、技能的熟练度、游戏时间、女主角艾夏的特殊技一开始就可以使用等。而不继承的物品有通常武器、防具、道具、等级、同伴等。



文 翔仔 美编 一刀



就在一年前，《龙珠Z 电光石火！ NEO》让龙珠迷们兴奋地热泪盈眶。今年《龙珠Z 电光石火！流星》又刮起了龙的风暴，龙珠的FANS们再一次进入了肾上腺素爆发的状态。超过了150名角色登场，让这一作显得史无前例地壮大。新加入的游戏方式，新加入的庞大场景，进一步强化的变身与合体系统，无一不让玩家大呼过瘾。忠实于原著的剧情绝对让人热血沸腾，还等什么呢？进入游戏，让我们重温少年时代那激动人心的故事吧！

龙珠Z 电光石火！流星	NBGI	FTG
PS2 ドラゴンボールZ Sparking! METEOR		日版
2007年10月4日	1～2人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

基本操作

键位	功能
十字键	人物移动
L3	人物移动
R3	调整视角
□	攻击(可蓄力)
×	锁定敌人中(朝敌人冲去)／没锁定(未锁定可调节左右移动快速移动)
△	气功弹(可连按／可蓄力)

键位	功能
○	防御／被攻击瞬间为残像拳／反弹、弹飞对方气功弹
L1	锁定敌人／解除锁定(需要双方之间有一定距离)
L2	蓄气
R1	按一下跳跃／跳跃中轻点浮空／按住上升
R2	下降

投技

通常情况下，×键连按两次(近距离任何时候)即可使出投技。此外，在敌人即将倒地时输入↑+△，则为特殊投技，例如：□□+↓+△后使用。



变身

游戏中变身可以按下“R3”一步一步变身，但是使用以下的方式变身可以不用遵照循序变身。这样可以节省不少时间，并且尽快掌握主动权。



下表以孙悟空为例对此问题加以补充说明：

R3+←	超级赛亚人
R3+↑	超级赛亚人2
R3+→	超级赛亚人3
R3+↓	普通状态

必杀技一览表

L2+△	气功炮(有些可蓄力)
L2+↑+△	大多是突进技(结束后可以用△追加)
L2+↓+△	(进入Sparking模式)一般是超必杀技
L2+○	特殊技(瞬间移动、残像拳等)
L2+↑+○	特殊技(大多是增加自身各种能力，如界王拳)



修炼！成为超级战士！
战斗系统简介

破防

最简单的破防方法就是使用两×连按的投技，这种方式是最安全的，但是缺点就是追加连技比较困难，无法造成非常大的伤害。还有一种方法就是使用重击，如使用□键的蓄力攻击或者△的蓄力波都可以破防，而且这种方法容易追加连技，造成的伤害也更大，缺点就是容易再蓄力过程中被对手偷袭。



QTE

游戏中“QTE”可以说很多，一般进入剧情后紧接着便是“QTE”。本作“QTE”分为两种：按键和转摇杆。在遇到双方高速移动中战斗时，使用的就是按键“QTE”，难度并不高，每个按键提示出现的时间都比较充足，所以一般不会失败。而转摇杆就不一样了，碰上双方对波或者进入乱斗状态时，就会出现这样的“QTE”，疯狂地转动你的手柄吧，两个摇杆一起转胜算会大一些。

Sparking!



即电光石火状态，进入方式和前作一样，在战斗中蓄气直到气力槽全部成为蓝色。这时候除了能够发动终极技能以外，部分角色可以进入无限连击状态，直到“Sparking”状态结束。

如果对自己得连打能力有着很高自信的话，可以多使用使用，虽然造成的伤害不如终结技大，但是那种绝对压倒性地攻击会给人一种畅快淋漓地感觉。

高速回避

这个也可以算是一种瞬间移动吧，在即将被对手击中的一瞬间按○键就可以用这种方式躲避攻击，配合方向键可以自己指定躲闪后出现的位置。虽然这种方式可以很好地改变被动局面，但由于要求时机非常苛刻，所以实用性并不是非常高。

战斗技巧介绍

1、攻击敌人时方向键+○可以瞬间移动到敌人身后攻击，但是实用性并不高，就是好看而已……

2、蓄力□的攻击分为上、中、下，对应的防御则是↑+○、○、↓+○，防御正确对方将会出现短时间僵持，防御错误的话救活被攻破出现巨大硬直或者直接被对手击飞



3、对波中(L2+△)，按下R2可以把剩余的气全部加入到冲击波中，一般只耗费3条气，这样提高了胜算。但是副作用就是结束后会陷入气绝状态……

4、□蓄力击飞敌人后，先按下×会尾随把敌人再次击飞，之后可以按△，瞬间移动到敌后砸地攻击，这招可以在修行中练习。

5、小连续技。有些组合类似于“《无双》系列”，就是□□□△或者□□△之类，不过这里加入了方向设定，如□□↓△↑+△或者□□↓△△△这样的连续技还是有不小的伤害的。

6、高速移动。L1+X，这种方式会消耗气槽，在锁定敌人的状态下会冲向敌人，并且可冲破气功弹，撞开巨石或者建筑，不锁定时可以调节左右移动。

©バードスタジオ／集英社・东映アニメーション ©2007 NBGI

模式介绍

故事模式 ドラゴンヒストリー



每一作龙珠的核心部分，完全忠实于原著的故事模式，在这之中玩家可以品位每一段故事最精髓的部分。与前作不同的是这次的故事模式取消了地图移动的设定，取而代之的是类似于即时战略的形式，在战斗中等待一定时间或者达成某些条件后，屏幕下方便会出现按下"R3"的提示，操作后会进入固定剧情，玩家可以慢慢欣赏，不过可别忘了重新拿起手柄继续游戏哦。

武道会 ドラゴンワールドツアー

这个名字对于玩家们来说可是相当熟悉了。这次的武道会可不止一种，繁多的种类绝对让你挑花眼。不过这次的武道会是根据时间开始的，不同地时间段前往参加的是不同的比赛。每一种比带都分为三个难度，由低到高依次开启。而赛会设置的奖励也是非常丰厚的，甚至连龙珠都会变成奖品哦。



商店 エボリューションZ



在这里，你可以买到各式各样的耳环，这些耳环用于强化自身实力，装备后会在某些情况下占据一定的优势。当然了，刚刚收集到的耳环也是在这里装备的，而且这里还可通过其他方式强化角色，要好好研究呢！

究级战斗模式 アルティメットバトル



也可以说是挑战模式吧，丰富的要素和诱人的奖励很容易让人深陷其中，探索模式中的养成方式给玩家带来了一种别样的体验。在各式各样的任务中可以得到隐藏物品以及高昂的奖金。另外不断地深入之后会有更多的游戏方式可以尝试。

对战模式 对战

可以进行1P VS COM、1P VS 2P、COM VS COM的游戏模式，在这里可以很好的磨练一下自己在实战中对于各种角色的运用熟练程度，或者观看一下COM与COM之间的战斗，会发生很多意想不到的对决结果哦。另外，和朋友们交流心得，切磋技艺，也是在这里进行的。如果都是一路走来的"龙珠饭"，自己来演绎一些当年的经典对决，会别有一番感觉的哦，多人同乐才是玩游戏的根本嘛！



超修行模式 超修行

可以进行修炼的模式，通过与AI的对战练习各种技术。双方都不会被KO，可以无限制的对战下去。另外，还可以在这里学习各种动作的操作方式，是由比迪丽来解说的哦。

其他辅助模式简介



キャラクター图监

由琪琪点评的图鉴，所有人都能够在里面看到，而且每个人的声优都顺带介绍了，每人还都有一句标志性的台词。老玩家们可以在这里怀怀旧呢。

データセンター

在这里输入原创的人物密码，就能够察看这些出自于自己手中的角色和观看回放的模式。

オプション

系统选项设定，调整游戏的整体难度以及画面效果，声音效果。

爆发！激斗开始！故事模式流程攻略

故事模式分为三个难度やさしい（简单）、ふつう（普通）和むずかしい（困难），这里建议玩家可以先从最简单的やさしい难度开始游戏。

游戏中因为难度不同，除了对手的强弱有所变化以外，任务结束后所得到的奖金也会有差别，但是其他的奖励是不会改变的。

サイヤ人篇

共通の大敌

孙悟空（前期）+ 短笛（前期） VS 拉蒂兹

一开始只需要和拉蒂兹耗时间等剧情提示即可，中途会出现"QTE"，当短笛第二次出场后周旋一段时间出现"R3"提示，进入剧情，短笛施放"魔贯光杀炮"秒杀拉蒂兹。

剧情解锁 孙悟空の静かな怒り

奖金	むずかしい	2000
ふつう 1500	やさしい	1000

孙悟空の静かな怒り

天津饭 + 饺子 + 孙悟饭（幼年期）+ 孙悟空（前期） VS 那巴

依然采用迂回战术耗时间，换上饺子后支撑一段时间出现饺子自爆剧情，接下来天津饭再次上阵，被那巴杀死。然后是悟饭出击，出现转摇杆的"QTE"。



直到短笛被杀剧情之后，悟空出现，可以轻松放倒那巴。

剧情解锁 天下分け目の超决战

奖金	むずかしい	2000
ふつう 1500	やさしい	1000

天下分け目の超决战！

孙悟空（前期） VS 贝吉塔（探测器）

实力上的增强让这一关不是非常困难，贝吉塔还剩3行HP时出现"冲击波对闪光炮"的经典对决；当他的HP只剩两行时会变成巨猿。

巨猿攻击力强劲，但行动比较缓慢，绕到其身后慢慢消耗即可将其HP渐渐磨干。

剧情解锁 スーパーサイヤ人，この世で一番强いヤツ

奖金	むずかしい	2500
ふつう 2000	やさしい	1500



フリーザ篇

スーパーサイヤ人！？

孙悟空（中期） VS 利库姆 + 杰斯 + 巴特



对付这三个家伙，孙悟空可谓完全占尽优势。

利库姆和杰斯可以在他们靠近时用冲击波将其耗死，而等到最后登场的巴特到达时蓄气进入"Sparking"形态，用元气弹招呼他就可以了。

剧情解锁 フリーザ超変身，たったひとりの最终决战

人物解锁 贝吉塔（探测器）

奖金	むずかしい	1500
ふつう 1000	やさしい	500

安全第一 《龙珠Z电光石火！流星》的Wii版在下也有幸体验了一把，几盘下来那是大汗淋漓，关节酸痛……好玩是好玩，真有点自己在发"冲击波"的感觉。不过许多动作需要比较大幅度地摇晃手柄，一定要戴好腕带，不然脱手砸到小朋友或者花花草草就不好了……



フリーザの超変身!

弗利萨 VS **贝吉塔**（探测器）+**小林**+**孙悟饭**（幼年期）+**短笛**（前期）

这一战玩家将控制弗利萨面对车轮战。与贝吉塔交手几回合后进入第二形态，之后在短笛出现之前难度并不高。当短笛出场后与他耗时间，一次“QTE”后弗利萨进入第三形态，这时候就可以完全压制对手。这里要注意留出足够的HP，因为会出现悟饭被激怒发出爆裂乱魔的剧情。接下来弗利萨进入最终形态，消灭贝吉塔后过关。

剧情解锁 宇宙の恨みフリーザを貫く，超サイヤ人だ孙悟空

奖金	むずかしい	2000
ふつう 1500	やさしい	1000
其他奖励	パワーボディ	

宇宙の恨み、フリーザを貫く!

孙悟空（中期）+**短笛**（前期） VS **弗利萨**

游戏一开始可以先用悟空尽量多消耗弗利萨的HP，这样对之后的战斗会有不小的帮助。中途出现弗利萨杀死贝吉塔的剧情，之后孙悟空实力下降，建议以躲避为主。换短笛出场后拉远距离蓄气，等弗利萨靠近后放必杀，支撑一段时间后进入悟空释放元气弹的剧情，本关结束。



剧情解锁 传说のスーパーサイヤ人

奖金	むずかしい	2000
ふつう 1500	やさしい	1000

传说のスーパーサイヤ人

孙悟空（中期） VS **弗利萨**



本关是与弗利萨的最终对决，出现据情后悟空变成超级赛亚人，实力远远超出弗利萨。当弗利萨的HP被削减到一定程度时出现两人对波的“QTE”，成功后便可直接消灭弗利萨。

剧情解锁 シナリオ うろたえる人造人间，魔凶星を击て

奖金	むずかしい	2000
ふつう 1500	やさしい	1000
其他奖励	新商品出现	

人造人间篇

うろたえる人造人间

孙悟空（中期）[超级赛亚人]+**贝吉塔**（前期）[超级赛亚人] VS **人造人19号**

这里可以利用人造人无法蓄气的弱点在远处用气功攻击，不过要小心他靠近时会找机会吸收你的气力。当剧情过后悟空会被很干脆地放倒，这时候贝吉塔出现，变成超级赛亚人后就可以随便鱼肉对手了。

剧情解锁 シナリオ ベジータの好奇心，激突100亿パワーの战士たち

奖金	むずかしい	1500
ふつう 1000	やさしい	500

ベジータの好奇心

沙鲁（第二形态）+**超贝吉塔** VS **人造人16号**+**特兰克斯**（格斗）[超级赛亚人]

一开始玩家控制沙鲁与人造人16号对决，千万不要使用超必杀，使用过后对手一拳足以送你归西。击倒16号后特兰克斯登场，交手没几个回合玩家操作人物换成贝吉塔，由于特兰克斯实力较强，建议拉远距离蓄气，等其靠近后用超必杀攻击。之后会出现沙鲁吸收18号的剧情，接下来用完全体沙鲁虐杀小林后过关。

剧情解锁 完全体完成，极限バトル三代超サイヤ人

奖金	むずかしい	2000
ふつう 1500	やさしい	1000

完全体完成!

沙鲁（完全体） VS **超贝吉塔**+**超特兰克斯**

完全体的沙鲁实力超群，与贝吉塔交手片刻后出现贝吉塔使用闪光炮的剧情，结果他之后特兰克斯会登场，虽然攻击力提高但是速度减慢，难度尚可，将其消灭后即可过关。



剧情解锁 セルゲーム始まる，传说の超サイヤ人

奖金	むずかしい	2000
ふつう 1500	やさしい	1000

セルゲーム始まる

孙悟空（后期）[超级赛亚人]+**撒旦**+**孙悟饭**（少年期）[超级赛亚人] VS **沙鲁**（完全体）

一开始悟空与沙鲁的战斗实力相当，占不到什么便宜，可以拉远蓄力后放超必杀多磨掉他一些HP，中途撒旦的出场纯粹是为了忠于原作+搞笑，让沙鲁痛快地虐杀之。之后便是悟饭上场，依然可以用之前远距离蓄力放超必杀的方法慢慢屈死沙鲁。

剧情解锁 孙悟饭爆发

奖金	むずかしい	2500
ふつう 2000	やさしい	1500

孙悟饭爆发!

孙悟饭（少年期）[超级赛亚人2] VS **小沙鲁X5**+**沙鲁**（完全体）



连着出现的小沙鲁虽然实力一般，但是连续5个也会有一定的危险性，注意多留些HP对付沙鲁，将小沙鲁全部消灭后与沙鲁交锋，中途出现对波的转摇杆“QTE”，接下来可以蓄力连续放超必杀解决沙鲁。

剧情解锁 最後の决战

奖金	むずかしい	3000
ふつう 2500	やさしい	2000

最後の决战

孙悟饭（少年期）[超级赛亚人2] VS **完美沙鲁**



初期完全被压制，只能到处躲避沙鲁的攻击，两次据情过后会有反击的机会，不过没有绝对的把握还是要小心谨慎一些。当三次剧情出现后便进入了经典的“冲击波对冲击波，最后的决战”转摇杆“QTE”，这里如果不是解决沙鲁就是被沙鲁解决，一定要赢啊!

剧情解锁 未来の平和を，银河ギリギリぶっちぎりの凄い奴

奖金	むずかしい	3500
ふつう 3000	やさしい	2500
其他奖励	天使の轮	

未来に平和を……

特兰克斯（青年期） VS **沙鲁**（第一形态）

这一关经典地再现了原作中的剧情，而且完全可以视为虐杀。特兰克斯那句经典的：“你变成完全体后的确有着强大的力量，但是现在的你，我足以打倒！”也被保留。快乐的虐之，然后进入剧情看着沙鲁灰飞烟灭吧。

剧情解锁 宿命の对决 孙悟空对ベジータ

奖金	むずかしい	1500
ふつう 1000	やさしい	500
其他奖励	新商品出现	

魔人ブウ篇

宿命の对决 孙悟空对ベジータ

孙悟空（后期）[超级赛亚人2] VS **贝吉塔**（魔人）

经典的原著再现，相当激烈的一场战斗，魔人贝吉塔的能力相当强。如果硬拼完全占不到便宜。建议远程牵制，硬直后突进使用有浮空效果的连续技再接超必杀，这样可以相对较轻松地结束战斗。

剧情解锁 さらば夸り高き战士，危险なふたり超战士はねむれない

奖金	むずかしい	2000
ふつう 1500	やさしい	1000

さらば夸り高き战士

贝吉塔（魔人） VS **魔人布欧**（善）

魔人贝吉塔的实力的确强大，但面对布欧还是有一定难度。

建议尽量远程牵制，在第一次剧情后布欧的攻击会变得猛烈，注意躲闪他的冲击波攻击，耗一段时间后会进入贝吉塔自爆的剧情。

剧情解锁 孙悟空最後の合体，无邪气な怪物

人物解锁 魔导师バビディ（魔法师巴菲迪）

奖金	むずかしい	2000
ふつう 1500	やさしい	1000

手指热身运动! 在进入LAODING画面时，会出现○键连打的小游戏，有悟饭拔神剑，贝吉塔做俯卧撑，悟空暴饮暴食。连打数越高，就会有越高的成绩，但是和上一代一样没有任何奖励……就算是给手指做个热身吧。

孙悟空最後の合体

孙悟空（后期）＋贝吉塔（后期） VS 魔人布欧（恶）[究级悟饭吸收]

首先是孙悟空与贝吉塔的车轮战，分别上场与布欧作战。建议近身连续技，尽量让其浮空接必杀技。之后两人合体，接下来便是一场压倒性的胜利，强大的实力完全让布欧无力还击。

剧情解锁 全宇宙をかけた试合

奖金	むずかしい	2500	
ふつう	2000	やさしい	1500

全宇宙をかけた试合

孙悟空（后期）[超级赛亚人 3] VS 魔人布欧（纯粹）



难度非常大的一关，超过了之前的任意关卡。多使用超 3 状态下孙悟空的超必杀——龙拳。依然是靠躲避后蓄力，进入“Sparking”状态，突进后近身施放超杀，一点一点耗死对手。

剧情解锁 决着

奖金	むずかしい	3000	
ふつう	2500	やさしい	2000

决着

孙悟空（后期）＋魔人布欧（善）＋撒旦＋贝吉塔（后期） VS 魔人布欧（纯粹）



可以说和上一关差别不大，只不过多了个比较废的撒旦。依然用拉开距离蓄气的方式诱其近身后放超杀。多注意一下撒旦，虽然比较耐打，但是速度相当慢，一定要小心。最后进入悟空集合所有地球人的气放出超级元气弹结果布欧的剧情。

剧情解锁 龙拳爆发！悟空がやらねば誰がやる，不死身の怪物

奖金	むずかしい	3500	
ふつう	3000	やさしい	2500

スペシャル篇

たったひとりの最终决战

巴达克 VS 弗利萨兵士＋阿普尔＋丘伊＋弗利萨（第一形态）

不愧是悟空的老爸，实力相当强劲，前三个对手几乎可以算是虐杀，但是一定要留下充足的HP。等到弗利萨登场后便是苦战，一上来便是一个“QTE”，另外要小心他的浮空技，一般会追加必杀技攻击。

奖金	むずかしい	2000	
ふつう	1500	やさしい	1000

この世で一番强いヤツ

短笛（前期）＋孙悟饭（幼年期）＋孙悟空（前期） VS 威洛博士

这一关不要想近身格斗，除非使用重攻击，否则敌人根本连硬直都不会出现。尽量多使用必杀攻击，找到时机别忘了蓄气进入“Sparking”状态放一个超必杀。但是注意了，由于悟饭的超必杀是近身格斗，对这个对手无效。



剧情解锁 地球まるごと超决战

人物解锁 Dr・ウィロー

奖金	むずかしい	2000	
ふつう	1500	やさしい	1000

地球まるごと超决战

孙悟空（前期） VS 达列斯

一开始比较轻松，只要多以气功类技能攻击便可造成很大伤害。但是剧情过后会变得有些难度，尽量和他耗时间，几次剧情过后孙悟空会施放元气弹将达列斯击溃。

奖金	むずかしい	2000	
ふつう	1500	やさしい	1000

超サイヤ人だ孙悟空

孙悟空（前期） VS 史拉格

在最初的阶段尽量少使用近战，对方的瞬移反击非常强，用冲击波轰杀。还剩不多HP时，史拉格会变身，除了HP变多以外没有别的变化，由于速度变慢实力反而有所下降。连续释放元气弹就可以打倒。

奖金	むずかしい	2000	
ふつう	1500	やさしい	1000

魔凶星を击て。

短笛（前期）＋小林＋孙悟饭（幼年期） VS 伽力克

前期可以连续用必杀技攻击，注意不要让他近身，速度比较快，占不到便宜。等到他变身之后就不要纠缠了，短笛和小林威力不易发挥，尽量用必杀技消耗对手一些HP，等悟饭登场之后就连着蓄气施放超必杀屈死对手。

剧情解锁 とびっきりの最强对最强

奖金	むずかしい	2000	
ふつう	1500	やさしい	1000

とびっきりの最强对最强

孙悟空（中期） VS 古拉

一开始的时候双方势均力敌，悟空略占优势。当敌人的HP下降到一定程度的时候就会变身，“QTE”之后建议尽量拉开距离耗时间。两次剧情过后，悟空变身超级赛亚人。实力的曾强使得这场对战又一次变成了虐杀……

奖金	むずかしい	2000	
ふつう	1500	やさしい	1000
其他奖励	ミラクルマスター		

激突！100亿パワーの战士たち

孙悟空（中期） VS 金属古拉



这里对付的是没有变身的古拉的金属再生体，整体实力略有提升，而且具备了自动恢复的能力。所以作战的时候一定要速战速决，多使用元气弹攻击，很快就可以结束战斗。

奖金	むずかしい	2500	
ふつう	2000	やさしい	1500

极限バトル！三大超サイヤ人

孙悟空（中期）＋贝吉塔（前期）[超级赛亚人]＋特兰克斯（剑）[超级赛亚人] VS 人造人13号

一开始的战斗并没有什么太大难度，对方变身后操作角色换成了贝吉塔，这里不建议硬拼，还是采用远处蓄力远处放超杀的战略。之后换成特兰克斯以也一样。

最后悟空再度登场时，对手体力恢复。慢慢和他耗着，把他的HP磨干吧！

奖金	むずかしい	2500	
ふつう	2000	やさしい	1500

传说の超サイヤ人

布罗利（传说中的超级赛亚人） VS 孙悟空（中期）＋短笛（后期）＋贝吉塔（前期）[超级赛亚人]＋特兰克斯（格斗）[超级赛亚人]



玩家在这关操作布罗利战斗，可以说除了对手众多以外完全没有难度，悬殊的实力可以让玩家一个个将对手虐杀。中途除了一次“QTE”以外就多注意注意自己的HP即可。

剧情解锁 燃えつきろ热战・列战・超激战

奖金	むずかしい	2500	
ふつう	2000	やさしい	1500

燃えつきろ热战・列战・超激战

孙悟空（中期）＋龟仙人（MAX 状态） VS 布罗利（传说中的超级赛亚人）

这场战斗在初期时对布罗利无法造成任何伤害，多利用高速飞行躲避，尽量多保存HP。等到剧情之后就可以开战了。尽量多磨掉一些他的HP，之后龟仙人登场，连续使用龟派气功可顺利将其击杀。

奖金	むずかしい	2500	
ふつう	2000	やさしい	1500

银河ギリギリ！ぶっちぎりの凄い奴

赞佳＋波杰克 VS 小林＋孙悟饭（少年期）[超级赛亚人]

又是一场操纵反派的战斗。一开始控制的是赞佳，可以说以压倒性的优势将小林击败。之后悟饭前来，而赞佳开始实力不济。剧情后换上波杰克，又是以压倒性的实力解决悟饭。

剧情解锁 ボクに地球を守れと言っていた

奖金	むずかしい	2500	
ふつう	2000	やさしい	1500

ボクに地球を守れと言っていた！

孙悟饭（少年期）[超级赛亚人] VS 波杰克（全力）

一定要撑住，这一场上来悟饭完全只有挨打的份，到处躲藏吧，有机会的时候靠近放个必杀就闪人，千万不要恋战。两次剧情后悟饭变身超级赛亚人 2，用华丽的超必杀技来轰杀波杰克吧，很快就可以结束战斗了。

手柄废弃计划！ 转摇杆的“QTE”相当毁手柄，如果舍不得的话，请去当地游戏店购买最廉价的粗仿手柄一只，估计价格 30 以下。等到游戏全部完成后手柄也可寿终正寝了，算下成本也就最多 40 不到，比报废个原装柄划算多了，呵呵。



奖金		むずかしい	2500
ふつう	2000	やさしい	1500

危険なふたり！超战士はねむれない！

孙悟天（超级赛亚人）**＋特兰克斯**（幼年期）［超级赛亚人］**＋孙悟饭**（青年期）［超级赛亚人］ **VS** **布罗利**（传说中的超级赛亚人）



一开始就是我方完全被压制，用悟天和特兰克斯各支撑一段时间后便会换成悟饭上场。这时候可以放手去和他对决了，惟一的遗憾是没有出现三人发冲击波的剧情。

奖金		むずかしい	3000
ふつう	2500	やさしい	2000
其他奖励	强者の风格		

无邪气な怪物

孙悟空（后期）［超级赛亚人］ **VS** **邪念波**

这关除要注意不要近身外就没有别的要点了，因为对手在近战时很难出现硬直，所以不推荐上前肉搏。在远处一边躲避他的远程攻击一边放必杀即可。

ドラゴンボールGT篇

不死身の怪物

孙悟空（GT）**＋欧布＋佩** **VS** ベジータベビー

一出来就可以到处逃，找时机可以放个元气弹，耗一段时间后悟空变身超级赛亚人3，之后可以说势均力敌。进入剧情后变身消失，而对手变身1级。等欧布出场后也尽量耗时间，直到悟空再次出现变身超级赛亚人4，这时候就可以虐杀对手了。佩基本上没有出场机会了。

剧情解锁 究极の人造人间

人物解锁 孙悟空(GT)

奖金		むずかしい	2000
ふつう	1500	やさしい	1000

究极の人造人间

孙悟空（GT） **VS** スーパー17号

刚开始对对手造成不了太大的伤害，一样以躲避为主，有机会了就放超必杀。不过还是老实点躲着比较好，对方速度很快。耗一段时间后悟空变身超级赛亚人4，这时候就可以放心大胆地出击了。

剧情解锁 复活のフージョン！悟空とベジータ

奖金		むずかしい	3000
ふつう	2500	やさしい	2000

复活のフージョン！悟空とベジータ

孙悟空（后期）［超级赛亚人3］＋**贝吉塔**（后期） **VS** **邪念波**（变身）

一上来的战斗并不困难，因为是在超级赛亚人3的状态。之后悟空放弃超3，这里可以用远程蓄力靠近后放元气弹将对手慢慢耗死，也可以等贝吉塔出来后再磨蹭一段时间看两人合体，接着可以再次享受虐杀的快感。

剧情解锁 危険なふたり！超战士はねむれない

奖金		むずかしい	3000
ふつう	2500	やさしい	2000
其他奖励	地狱		

危険なふたり！超战士はねむれない

孙悟空（后期）［超级赛亚人3］ **VS** **希尔德刚**

和对付布罗利那关一样，刚开始无法对希尔德刚造成任何伤害。另外，对手速度很快，多使用高速飞行避开近身。一直耗时间，等到几次剧情过后就可以发动龙拳来搞定他了。

奖金		むずかしい	3000
ふつう	2500	やさしい	2000



剧情解锁 摄氏6000度のパワー！太阳の战士

人物解锁 孙悟空(GT)スーパーサイヤ人4

奖金		むずかしい	2500
ふつう	2000	やさしい	1500

摄氏6000度のパワー！太阳の战士

孙悟空（GT） **VS** **四星龙**

基本上地流程和上一关一样，一开始老老实实地躲避对方的攻击，耗一段时间就会进入剧情，变身了超级赛亚人4的悟空可以很顺利地将四星龙放倒。

剧情解锁 究极のスーパーゴジータ

人物解锁 四星龙（四星龙）

奖金		むずかしい	2000
ふつう	1500	やさしい	1000

究极のスーパーゴジータ

贝吉塔（后期）［超级赛亚人4］＋**孙悟空**（GT）［超级赛亚人4］ **VS** **一星龙**

一开始使用超4状态的贝吉塔，可以抗衡一段时间，但是很快便处于下风，剧情后换孙悟空，但是一样只能寻找机会才能给对手造成一定的打击。再一次剧情过后，两人合体，终于又到了虐杀个人秀了，放心的将对手击倒吧。



剧情解锁 目指せ轨迹の逆转胜利

人物解锁 ベジータ(後期)スーパーサイヤ人4

奖金		むずかしい	3000
ふつう	2500	やさしい	2000

目指せ轨迹の逆转胜利

孙悟空（GT） **VS** **超一星龙**

完全四处躲避的一关任务，玩家需要做的就是不断等待剧情，最后进入剧情孙悟空用元气弹将超一星龙击败。不过如果对自己实力比较自信的玩家可以尝试一下在剧情发生之前将超一星龙打倒。

剧情解锁 恐るべき天空X字拳

人物解锁 ゴジースーパーサイヤ人4（悟吉塔超级赛亚人4）

奖金		むずかしい	3500
ふつう	3000	やさしい	2500
其他奖励	出现新商品		

ドラゴンボール篇

恐るべき天空X字拳

孙悟空（少年期） **VS** **那木**

这次的对手难度并不高，除了中间一段原著中的剧情会造成较大伤害以外并没有什么太难的地方。需要注意的是因为这次是参加武道会，如果跌落到场外的话会被判输，相反，如果将对手直接打出场外可以很快获得胜利。

剧情解锁 圣地の大决战

人物解锁 ナム（那木）

奖金		むずかしい	1500
ふつう	1000	やさしい	500

圣地の大决战

孙悟空（少年期） **VS** **桃白白**

略有难度的一关，一开始可以说占据一定优势，但是由于桃白白速度较快，很容易被他必杀技逮到。仍然可以拉远距离后蓄气，再靠近放超必杀。剧情后会继续战斗，直到打倒桃白白。

剧情解锁 孙悟空の逆袭

奖金		むずかしい	2000
ふつう	1500	やさしい	1000
其他奖励	マッスルタワー		



孙悟空の逆袭

孙悟空（少年期）＋**琪琪**（少年期） **VS** **短笛大魔王＋**タンバリン



其实这一关如果方法使用得当的话完全可以在第一次剧情发生之前就结束战斗。

游戏一开始就上前近战，当气力蓄满一条后拉远距离进入“Sparking”状态，靠近短笛大魔王放超必杀，如此反复不用几次即可将他击倒。

剧情解锁 追ってペンギン村

人物解锁 ピッコロ大魔王，タンバリン

奖金		むずかしい	3000
ふつう	2500	やさしい	2000

追ってペンギン村

孙悟空（少年期）＋**阿拉蕾** **VS** **蓝将军**

忠实于原作的一关啊，一开始孙悟空处于劣势，支撑一段时间后进入剧情，换阿拉蕾上场。终极重击以及很少出现硬直使得对付蓝将军简直易如反掌。不过因为阿拉蕾是机器人，所以不能蓄气。



赛亚蒙面超人！ 在“超修行”的选择界面中，是由赛亚蒙面超人版悟饭进行最初讲解，若在这界面多停留一会，悟饭会摆出原作中爆笑的出场式。当年看漫画看到这段的时候竟然笑出声，结果书被老师没收了，至今还没有还给我……

剧情解锁	ドリームマッチ
人物解锁	ブルー将军（蓝将军）

奖金		むずかしい	1500
ふつう	1000	やさしい	500

1F编

ドリームマッチ

孙悟空（少年期） VS 阿拉蕾

这一关可以说硬拼的话会死的很难看，还是采用远处蓄力近处放必杀的方式慢慢耗死吧。

剧情解锁	心优しき人造人间



人物解锁	アラレ（阿拉蕾）

奖金		むずかしい	1500
ふつう	1000	やさしい	500
其他奖励	アルティメットボディ		

心优しき人造人间

孙悟空（少年期） + 人造人8号 VS 人造人16号

一开始使用8号可以利用他攻击力高的优势多消耗一些16号的HP。接着等孙悟空出场时能磨掉他多少HP就磨多少，然后直接让孙悟空被击败。愤怒地8号战力会增强很多，对付16号也会轻松许多。

剧情解锁	ギャラクシーバトル



人物解锁	ハッチャン（人造人8号）

奖金		むずかしい	3000
ふつう	2500	やさしい	2000

ギャラクシーバトル

贝吉塔（探测器）+巴达克+塞利巴+贝吉塔王 VS 丘伊+多多利亚+萨博+弗利萨

有点像双方武将单挑的感觉……就是一个接一个的上场，而且结果是大部分人都挂了，最后需要用贝吉塔击败弗利萨。小心行事吧，没什么特别要点，安全第一。

剧情解锁	意外な救世主
人物解锁	ベジータ王

奖金		むずかしい	3500
ふつう	3000	やさしい	2500
其他奖励	ドラゴニックオーラ		

意外な救世主

アックマン VS 机械弗利萨+弗利萨军士兵+阿普尔+弗利萨大王

敌人很多，而且不弱，不过一开始的弗利萨并不需要和他交手，躲着就可以，过一会他就会换自己的手下上来。一个个解决后要挨个面对弗利萨和他的老爸，一样使用远处蓄气靠近必杀的战略慢慢磨死他们吧。

人物解锁	アックマン

奖金		むずかしい	3000
ふつう	2500	やさしい	2000
其他奖励	出现新商品		

目标！宇宙第一！武道会模式一览

天下一武道会

开放时间 07:00-12:00

※注意：和原作一样，掉出擂台会被判负。

最终战对手：龟仙人或比迪丽

难度	冠亚军奖金	奖品
简单	3000/1000	无
普通	5000/2000	BGM-SuperSurvior(InstrumentalOP ver)
困难	8000/3000	斯波比奇

天下一大武道会

开放时间 13:00-18:00

最终战对手：撒旦

※注意：从这一比赛开始，后面的比赛无掉出擂台的设定



难度	冠亚军奖金	奖品
简单	5000/1000	无
普通	8000/2500	皮拉夫机器人(ピラフマシン)、皮拉夫机器人(合体)
困难	10000/5000	BGM-SuperSurvior(VocalOP ver)

沙鲁游戏 セルゲーム

开放时间 19:00-23:00

※注意：这里是车轮战，每次只恢复一条不到的体力

最终战对手：沙鲁(完全体)或沙鲁(究级体)

难度	冠亚军奖金	奖品
简单	5000/500	无
普通	9000/1000	新场景—沙漠夜、BGM-SuperSurvior(Instrumental Full ver)
困难	12000/1500	格尔多大王

宇宙银河武道会 あの世一武道会

开放时间 00:00-04:00

最终战对手：孙悟空(后期超级赛亚人3)

难度	冠亚军奖金	奖品
简单	2500/1000	无
普通	4000/1500	改造桃白白
困难	7000/2000	BGM-SuperSurvior(Vocal Full ver)

乐平游戏 ヤムチャゲーム

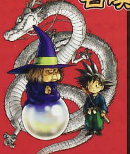
开放时间 05:00-06:00

※注意：随机指定任选，可反复进出来选则自己需要的人。

最终战对手：乐平

难度	冠亚军奖金	奖品
简单	2000/500	无
普通	3000/1000	ミラクルスパーキング、新场景—沙漠(夕方)
困难	5000/2000	塞利巴、大猿塞利巴

神龙召唤



七龙珠收集方法 故事模式破坏建筑物时随机获得(飞船、西之都等几率较高)、武道会冠亚军随机奖品(难度高几率也高)。

神龙提示 地球与赤神龙每次愿望各1个，那美克星神龙愿望每次是3个。赤神龙需要把故事模式全通才会出现。集齐七颗龙珠后会出现"神龙"模式，神龙出现是随机的，可以用SAVE/LOAD大法见到自己想要的神。

地球神龙

（每次愿望1个）

◆Z金钱10000(无限拿)
◆孙悟饭(未来)、孙悟饭(未来超级赛亚人)
◆新场景—パオズ山
◆新场景—砂漠(昼)

那美克星神龙

（每次愿望3个）

◆Z金钱5000(无限拿)
◆ブロリーの轮
◆水の恩惠 ◆永远の命
◆オーラチェンジ超
◆オーラチェンジ超3
◆オーラチェンジ超4

赤神龙

（每次愿望1个）

◆Z金钱50000(无限拿)
◆琪琪(少女期)
◆新场景—ペンギン村
◆新场景—キングキャッスル



在最初界面的下方会出现玩家目前龙珠收集的状况，正好7个格子，每次格子填满就可召唤神龙，别忘了在这里使用S/L打法来实现自己最想实现的愿望哦。

世界冠军的超必杀 原作中的搞笑角色撒旦在游戏中的表现也让人非常满意，特别是他的超必杀技——布欧召唤。当自己冲上去被人轻松放倒之后，布欧会横空出世。这时候撒旦会在一边指手画脚，等到对手已经被打成半残后，会亲自上前补一脚，以示自己功夫了得。



作为系列的第3作，《高达 战斗编年史》还是相当厚道的。系统方面基本沿用了以前的风格，不过针对前作的一些问题进行了调整，比如增加了每种武器的具体强化以及完善了捕获系统。优秀的操作感依然是本作的特色，而新增宇宙空间战以及水中战，令关卡丰富度有了明显提升。

文 十六夜 美编 一刀

基本操作

方向键	移动	×键	跳跃
摇杆	切换锁定目标	L键	防御
○键	主武器	R键	锁定
△键	格斗攻击	Start	菜单
□键	副武器	Sellect	视点变更



特殊操作

操作	效果	备注
↑↑	喷射移动	快速按下两次相同方向键就能够令机体朝相应方向喷射移动※
L+↑↑	快速升空	比跳跃升空速度更快，但只能垂直上升无法改变方向。同样在空中按L+↓↓为快速下降，在宇宙战及水中战实用价值较大
L+○	蓄力射击	消耗一定SP值的强力射击攻击，不消耗武器残弹
L+△	蓄力格斗	消耗一定SP值的强力格斗攻击，带有挑空效果
L+□	切换武器	在机体拥有的主武器中循环切换
L+×	高速前冲	消耗一定SP值令机体向正前方高速前冲，过程中无法改变方向
X+□	变形	－
○+△	SP攻击	消耗100%SP值的超大威力攻击，攻击过程中机体处于无敌状态
L+○+△	超级模式	消耗200%SP值，发动后机体处于无敌状态并提高包括移动速度、攻击力以及上弹速度等多项性能

※（注）喷射移动会消耗一定的喷射值，而在移动过程中可以攻击或继续向其他方向再次喷射移动，是与敌人近距离战斗时经常要使用到的移动技巧。在喷射移动过程中，按L键进行防御可以令运动中的机体马上停下。

高达 战斗编年史	NBGI	ACT
PSP	GUNDAM BATTLE CHRONICLE	日版
	2007年10月4日　1～4人	4800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

攻略透解 GUIDE THROUGH

系统详解

战斗画面介绍



1 剩余时间 游戏中每场战斗都设定有限制时间，如果玩家在时间内没能达成胜利条件则会直接导致任务失败。另外，完成任务所消耗的时间将直接影响战斗结束后的评价。

2 武器 上面的图标表示主武器，下面的图标表示的是副武器，而每种武器下方的数字表示残弹/最大弹药数。L+□可以顺序切换主武器，而如果武器的残弹数为0则需要经过一定时间才能完成上弹。最大弹药数以及上弹时间都可以通过改造提升。

3 喷射槽 当玩家机体进行跳跃、冲刺等移动时喷射值便会提升。与同类游戏不同，本作的喷射值即使到达MAX后机体也不会因为喷射器过热而强制冷却，只要玩家松开×键喷射值便会逐渐回复。机体喷射槽的长度可以通过改造来增加，而改造スラスター出力可以有效控制喷射值上升量。

4 锁定目标 战斗中当敌人进入玩家机体的雷达范围后，按R键可以实现锁定。锁定后不仅能够显示目标的具体信息，玩家的视点也将始终朝向目标。锁定目标的另一用处就是在玩家攻击时武器会获得一定程度的命中修正，而预测射击也只能在锁定状态下发动。雷达的锁定距离可以通过改造获得提升。

5 目标信息 锁定敌人后能够直接看到目标的名称、ACE驾驶员、机体HP等情报，而当3周目玩家可以捕获敌机后，捕获标志也会在这里显示。

6 目标HP 当需要保护的友军或需要摧毁的目标出现在战场时，其HP便会表示在左上角。需要注意的是，本作中保护目标被击毁有时也不会直接导致战斗失败，而是会变更作战目的甚至是出现分支路线。

7 雷达 三角形表示玩家驾驶的机体，顶点为自机朝向；绿色表示友军、红色表示敌人。由于本作取消了高度显示，处于下方的小型车辆或炮台都用更小的红色点表示。

8 机体HP 这里显示的是玩家自机以及僚机的HP。由于本作存在连续战斗的关卡，每完成一场战斗集体的HP会得到一定量的恢复，而僚机即使是在前一场战斗中被击落，下场战斗依然能够以30%HP的状态出现。

9 SP槽 玩家击毁敌人能够获得20%的SP值，而当SP达到100%以上后就能够发动SP攻击。另外，随着时间机体的SP值还会自动增长，但增长的速度受到机师属性SP一项的影响。

预测射击 最实用的战斗技巧

相对于前作，本作普通攻击获得的命中补正少得可怜，尤其是步枪系和火箭弹类武器，在运动战或是宇宙战中命中率低得令人心寒。不过相对的，预测射击的命中率得到了明显的提升。只要在锁定状态下按住攻击键不放，便会有十字形标志显示出来，这就是根据当前敌人运动方向以及运动速度而预测出的攻击点，此时放开攻击键发动预测射击，便能够获得相当高的命中率。需要注意的是，预测射击虽然能够为玩家提供攻击提前量，但如果目标大幅度改变运动方向或是速度，则攻击也会Miss。另外，距离也是影响预测射击命中的重要因素，过近或过远也都会影响命中率。除此之外，不同类型的武器其预测射击的效果也存在差异，效果最明显的就是光束系武器，尤其是改造了武器的弹速以及命中率，基本上就是指哪打哪了。



I力场 最强防御机能

0079的BIG ZAM、0083的GP03和NEUE ZIEL以及0087的精神力高达和QUEEN MANSA都拥有非常实用的I力场。当光束攻击命中时首先消耗的是I力场的耐久值，不过I力场的耐久值会随着时间自动回复，要想有效攻击只有使用实弹系武器——相信大家在首次与NEUE ZIEL战斗时深刻体会到光束罩的可怕了吧。其实最有效的攻击方式还是要靠SP攻击，尤其是全弹发射型最为有效。



© SOTSU · SUNRISE

SP攻击 克敌制胜利器



机体的不同SP攻击的种类也不相同，具体可分为格斗型、全弹发射型、超射击型以及其他。格斗型需要与目标处于近距离才能命中，有些机体是连续格斗技，而有些则是光剑等武器的超重攻击。全弹发射型最为普遍，发动时机体所有武器同时开火，而攻击时玩家可以切换攻击目标。但需要注意的是武器攻击力、弹速等性能并没有变化，而且依然按照原有设定存在光束系以及实弹系的区分。百式的巨型光束炮是超射击型的代表，不过MS的超射击型SP攻击基本都不能调整方向，而MA发动超射击SP攻击后却能够进行手动调整。其他类SP攻击主要是指蓝色宿命系MS的EXAM，效果为机体能力上升、黑色三连星的分身，效果为复数攻击以及S高达的ALICE觉醒，效果为机体、武器性能上升。

机体改造列表

名称	影响	备注
HP	机体的耐久力	玩家方面一直到中期都可以不用刻意强化HP；而僚机由于并不会积极回避敌人攻击，因此强化此项对顺利过关很重要
实弹防御	机体防御实弹攻击的能力	包括对爆炸类武器所产生暴风的防御效果
光束防御	机体防御光束攻击的能力	除了自身对光束攻击的防御外，光束护罩的效果也会提升
机动性	机体的移动速度	只提升正常移动速度，且移动速度越快机体转向的性能越差
スラスター出力	喷射器喷射时间	减少喷射值上升量
スラスター速度	使用喷射器时机体运动速度	数值越高机体喷射时启动时间越少
レーダー性能	能够锁定的距离	炮击系、狙击系MS需要着重强化，其他类型则可放在后期再强化
バランサー	着地后的硬直时间	空间战时此项不发挥作用
旋回速度	机体改变方向的性能	数值越高两脚系MS转身速度越快，飞行系以及浮游系MS转身半径越小
威力	武器的攻击力	只影响攻击力，暴风范围固定不变
命中率	武器的命中率	数值越高攻击时获得的瞄准补正越高，预测射击尤为明显
连射回数	武器的连续攻击数	对于步枪系武器比较重要
弹速	子弹的飞行速度	速度越高越容易命中移动的目标，建议优先强化
リロード性能	上弹速度	同样应该优先强化
弹数	最大残弹量	如果リロード性能足够高，则此项可以先无视
盾耐久力	盾的最大HP	可以最后再考虑的一项

角色经验值

玩家经验值计算

体力：（使用机体的最大HP－战斗结束后剩余HP）/10
射击：（用射击攻击打倒敌人所获得的分数/2＋所击毁目标的机体系数）×1.5
格斗：（用格斗攻击打倒敌人所获得的分数＋所击毁目标的机体系数）×1.5
防御：通过防御所减少的伤害
反应：时间奖励/50
感知：（3000－机体损伤）/2
SP：使用的SP值所占最大SP的百分比/2



同伴经验值计算

体力：（使用机体的最大HP－战斗结束后剩余HP）/10×5
射击：（用射击攻击打倒敌人所获得的分数/2＋所击毁目标的机体系数）×10
格斗：（用格斗攻击打倒敌人所获得的分数＋所击毁目标的机体系数）×10
防御：通过防御所减少的伤害×3
反应：时间奖励/50
感知：（3000－机体损伤）/2
SP：使用的SP值所占最大SP的百分比×10



重点关卡介绍

本作的战斗大部分来说都还算难度不高的，基本上只要玩家对手中的机体进行了有针对性的改造就都可以应付得来。由于篇幅限制，本次攻略只针对一些需要特别注意的关卡进行了讲解，如果大家对其他关卡的完成方法或是S评价取得存在疑问，欢迎给16来信或是去轰炸晴天的问题小卖部。

连邦0079篇 ■机体性能是决定胜负的关键



太平洋、血に染めて

关卡难度	C	限制时间	10分
任务	全灭敌机、击沉マッドアングラー		

追加奖励 击破敌ACE：3000/击沉敌潜水母舰：5000

任务提示 初期吉翁军的水用MS实力要比玩家手中的机体高出不少，尤其是ゴッグ的光束武器尤其需要小心。初期稳妥的打法是以尽快击毁潜水母舰为目标，不要执着于MS战。但需要注意的是如果不能短时间击沉潜水母舰，水用MA グラブロ会在最后出现，现阶段我方机体基本都会被瞬杀，惟一取胜方法是在其冲过来的时候发动全弹射击型或超射击型SP攻击。

ジャブローに散る！

关卡难度	B	限制时间	5分
任务	全灭敌机、阻止敌潜水母舰		

分支路线 迅速全灭敌潜水母舰后出现水色区域（B-1路线）/消灭包括夏亚在内的全部敌人后出现蓝色区域（B-2路线）

追加奖励 C-1 击破敌ACE：11000/击沉敌潜水母舰：7000/基地设施防卫：10000

追加奖励 C-2 击破敌ACE：16000/击沉敌潜水母舰：14000

任务提示 初期每艘敌潜水母舰在受到一定伤害后都会放出两批MS，只有按照先MS再潜水母舰的顺序击毁总共6架MS以及3艘母舰后夏亚才会登场。另外还要注意，当剩余时间不足2:40时夏亚也不会出现。在B-2阶段，ガウ也是要受到一定伤害后才会放出MS，只有全灭其中的ACE才能获得S以上评价。

ラスト・リゾート

关卡难度	B	限制时间	5分
任务	全灭敌机		

追加奖励 击破敌ACE：6000/击毁ケルゲレン：10000/防卫友军：5000

任务提示 ラサ市街战（A）在全灭初期敌人后ノリス会出现，如果此时前往指定地点撤退的话则ノリス（GOUF CUSTOM）



会在ラサ基地战（B）中与アイナ一同出现。进入ラサ基地战（B）后，ケルゲレン会在40秒后离开战场，因此要抓紧时间攻击；而全灭初期敌人后アイナ（APSARAS Ⅱ）登场。如果玩家选择使用シロー出击，则アイナ（Zaku Ⅱ）作为友军登场，而敌方增援变为ギニアス（阿普塞拉斯Ⅱ）以及狙击吉姆Ⅱ×1。

强行突破作战

关卡难度	B	限制时间	5分
任务	全灭敌机		

分支路线 前往ムサイ左侧战斗并击败フランシィ后出现水色区域（B-1路线）/前往ムサイ右侧战斗并击败マサヤ・ナカガワ后出现蓝色区域（B-2路线）

追加奖励 B-1 击破敌ACE：9000/友军舰防卫：10000/短时间击破：10000

追加奖励 B-2 击破敌ACE：11000/友军舰防卫：10000

任务提示 无论前往哪部分作战，在全灭初期敌人后シン・マツナガ都会作为敌增援登场，虽然其实力很高，但可以无视他直接进入指定区域结束这一部分的战斗。在B-1的战斗中，只要コンスコン不被击毁，リックドム就会大量出现，因此比较容易获得SS评价；B-2的战斗增援分别为MA ビグロ和ザクレロ，建议初期玩家不要走这一路线。

チェンバロ作战

关卡难度	A	限制时间	5分
任务	到达指定位置		

分支路线 在要塞内部（B）的战斗中，摧毁中央位置的目标建筑后出现水色区域（C-1路线）/不击毁ガトー则出现蓝色区域（C-2路线）

追加奖励 C-1 击破敌ACE：16000

追加奖励 C-2 击破敌ACE：9000/击沉敌母舰：6000



任务提示 要塞外壁（A）的战斗可以在直接破坏外壁后进入指定区域，但如果全灭敌人后ジョニー・ライデン会作为敌增援登场；开启全部闸门ガトー才会出现，当摧毁中央位置的目标建筑后ガトー开始向左下撤退。C-1路线的ビグザム有光束罩，只有实弹系武器才能直接伤其本体，不过全弹发射系和超射击系SP攻击也能对其造成可观的伤害；C-2相对简单，ガトー在最后会作为敌增援出现，不过其驾驶的RICK-DOM(AG)没有任何特殊能力，很容

与前作的区别 能够选择僚机一同出战/驾驶员、音乐以及壁纸数增加/增加宇宙空间战以及水中战/捕获到已拥有的机体，会改为获得强化点数/通过密码开启隐藏关/最高评价为SS



易便可以搞死。

裁かれし者

关卡难度 A 限制时间 10分
任务 全灭敌机

追加奖励 击破敌ACE：15000／防卫友军：5000

任务提示 全灭初期敌人后ニムバス(BD2)以及两台リックドム作为敌增援出现，30秒后友军ユウ（BD3）到场；在剩余8:30～8:00这段时间再次全灭敌人后ジョニー以及シン会驾驶专用勇士出现，如果剩余时间不到8分则只有ジョニー登场。

ニュータイプの威胁

关卡难度 B 限制时间 5分
任务 全灭敌机

追加奖励 击破敌ACE：5000

任务提示 战斗初期只有BRAW-BRO一机，但30秒后便会依次出现ザクII(F)、リックドム、ゲルググ、ゲルググ(S)以及サイコミュ高机动实验用ザク。

星一号作战

关卡难度 S 限制时间 5分
任务 保护友军战舰、全灭敌机

分支路线 全灭A区战斗的敌人后出现分支，进入水色区域为B-1路线／进入蓝色区域为B-2路线。

追加奖励 B-1 击破敌ACE：30000／击沉敌舰：20000／防卫友军：10000

追加奖励 B-2 击破敌ACE：30000／击沉敌舰：10000／防卫友军：10000



吉翁篇 ■用驾驶技术弥补性能的不足

ジャブローに散る!

关卡难度 B 限制时间 5分
任务 保护マッドアングラー

分支路线 确保マッドアングラー安全离开战场出现水色区域（B-1路线）／全灭初期敌人后出现蓝色区域（B-2路线）

追加奖励 B-1 击破敌ACE：10000／敌基地设施破坏：10000／防卫友军：10000

追加奖励 B-2 击破敌ACE：14000／敌基地设施破坏：10000／防卫友军：10000

任务提示 在B-2的战斗中全灭地面的炮台就能够达成"敌基地设施破坏"，而当摧毁闸门时友军MS出现，要想避免友军被击毁可以在破坏闸门后马上进入指定地点完成本阶段战斗。需要注意的是，B-2的战斗敌增援是无限的，而如果没有击毁敌ACEエイガー，则之后的战斗中玩家要面对两台高达，对于初期来说难度高了些。

ラスト・リゾート

关卡难度 B 限制时间 5分
任务 阻止敌人到达指定地点、击毁钢坦克

追加奖励 击破敌ACE：8000／击毁ガンタンク：3000／防卫友军：30000

任务提示 初期战斗玩家要阻止敌人到达地图左侧（红色线），不过有ノリス协助战斗还算轻松。战斗进入下一阶段后，首先要保护母舰直到其安全升空，空中的飞行部队很容易在战斗中被忽视，一定要注意。母舰升空后アイナ（阿普塞拉斯II）到来，但随后シロー会驾驶EZ8与陆战高达以及狙击吉姆II一同出现，建议马上发动SP将其迅速干掉。



ジオン脅威のメカニズム

关卡难度 B 限制时间 10分
任务 保护ビグロ、全灭敌机

追加奖励 击沉敌舰：4000／防卫友军：10000

任务提示 我方的MA会直冲向敌战舰，如果不尽快将其击沉MA会很危险。然而要想获得高评价就一定要多击毁护航的MS，因此对攻击力以及命中率的要求就要严得多了。需要注意的是在后期敌人会出现3台驾驶高能炮的GM，一定要优先击破。

ポケットの中の战争

关卡难度 B 限制时间 10分
任务 破坏敌基地

追加奖励 击破敌ACE：12000／防卫友军：5000

任务提示 在战斗的最初阶段，虽然ミハイル作为同伴协助战斗，但即使被击毁也不会影响评价，因此大家还是应该用他当作吸引NT-1的炮灰。如果没有信心战胜NT-1，可以在破坏地基地后马上前往指定地点进入战斗B。战斗B中的巴尼需要玩家好好保护，建议将SP攒到最后一起送给克里斯蒂。

ソロモン防卫线

关卡难度 A 限制时间 5分
任务 保护基地、全灭敌机

分支路线 战斗B中，全灭敌人出现水色区域（C-1路线）／在基地被摧毁以及全灭敌人前开启所有闸门出现蓝色区域（C-2路线）

追加奖励 C-1 击破敌ACE：5000／击沉敌舰：2000／防卫友军：20000

追加奖励 C-2 击破敌ACE：9000／击沉敌舰：4000／防卫友军：15000

任务提示 战斗A玩家的任务其实就是击毁不断出现的敌人，虽然最后要前往指定地点，但不要忘记最后还会出现连邦的战舰以及铁球部队。战斗B部分C-1路线很好达成，而要想进入C-2路线就需要在基地被摧毁前开启所有闸门令卡多出现。闸门分布在地图的几个角落，最有效的方法就是在战斗A的最后进入位于地图11点方位的指定区域，这样进入战斗B就可以直接开启房间内的两个闸门开关，接下来只要迅速前往上方开启最后的开关，就能够达成要求。

裁かれし者

关卡难度 A 限制时间 10分
任务 保护基地、全灭敌机

追加奖励 击破敌ACE：5000／基地设施防御：10000／防卫友军：5000

任务提示 敌人会从四周不断出现，其中钢坦克和钢加农对基地的威胁最大，一定要尽快将其干掉。战斗的最后ユウ・カジマ会驾驶蓝色宿命3号机出现，其机体在HP低于1/3后会发动EXAM，不仅攻击力高速度也很快，因此最好的方法就是看准HP剩余量发动SP将其快速搞定。

ニュータイプの威胁

关卡难度 B 限制时间 10分
任务 保护ブラウ・ブロ

追加奖励 击破敌ACE：12000／防卫友军：10000

任务提示 ブラウ・ブロ的机动性很高，再加上攻击力优秀，因此普通杂兵并不是它的对手。后期钢加农和钢坦克会一同出现，虽然它们在宇宙中运动性低，但炮击的威力无论对于玩家还是保护的目标都是很大的威胁，因此不要吝惜SP攻击。最后出现的高达可以交给ブラウ・ブロ主攻，玩家在外围狙击或是发动SP攻击就能轻松搞定。

宇宙要塞ア・バオア・クー

关卡难度 S 限制时间 5分
任务 全灭敌人

分支路线 战斗A中放跑白色基地出现水色区域（B-1路线）／击沉白色基地出现蓝色区域（B-2路线）

追加奖励 B-1 击破敌ACE：20000／击沉敌舰：23000

追加奖励 B-2 击破敌ACE：23000／击沉敌舰：26000／防卫友军：20000

任务提示 战斗A中玩家的目标是击沉企图冲破我军防线的连邦舰队，由于评价并不会受此战击毁数的真正影响，因此大家在白色基地出现后可以放心攻击。B-1的战斗玩家要清理进入要塞的连邦军，需要消灭多批MS后敌方ACE才会出现，而当白色基地受到一定损伤时会放出钢坦克和钢加农，而白色基地被摧毁后布莱德会搭乘救生艇逃离，不要忘了将其击毁。B-2的战斗比较简单，就是一边摧毁敌人一边保护母舰，不过需要注意的是敌人的战舰一共有3艘，最后一艘更是白色基地，如果之前跟MS纠缠时间过长，很可能我方的主舰刚一出港便会被干掉。



连邦0083篇 ■GP01是整个战役的主角

ガンダム强夺

关卡难度 D 限制时间 10分
任务 保护アルビオン、全灭敌机

追加奖励 击退2号机：10000／击破敌ACE：10000／全灭敌人：10000



任务提示 消灭3批敌人后高达1号机和2号机同时出现，运气不好的话1号机很有可能在短时间内被卡多摧毁，因此除了要及时回防外还要积极攻击2号机，尽快将其击退。进入战斗B，过早击毁目标会导致敌人出现数量减少，影响S评价的获得，因此僚机可以适当选择低性能机体。

ガンダム、星の海へ

关卡难度 B 限制时间 10分
任务 保护アルビオン

追加奖励 击破敌ACE：10000／防卫友军：10000

任务提示 守护アルビオン并不困难，玩家只要多在近距离使用机枪攻击就能解决初期机体命中率以及伤害低的问题。全灭初期敌人后，敌方的希玛以及我方的浦木宏同时出现。高达2号机基本上是不用指望的，其惟一的作用就是吸引希玛的火力。希玛的专用勇士M虽然运动性高，但好在武器的攻击力还没什么，因此玩家可以有足够的时间寻找机会使用SP攻击搞定收工。

苍く辉く炎で

关卡难度 B 限制时间 10分
任务 击毁敌MA

追加奖励 击破敌ACE：10000／防卫友军：10000

任务提示 对于初期来说本关难度相当高。MA除了运动性高以及装甲厚之外，最让人头痛的就是超高的攻击力。光束炮的命中率还好说，但带有诱导性能的电波攻击不仅伤害大、持续时间长，更可怕的是被击中后机体会有一定时间无法移动，这时如果敌人冲上来一个爪击便要从头开始了。GP01FB的能力在战斗中也让人无语，基本上用不了几下就会被干掉，因此除了尽快消灭目标完成任务外，运气成分也是很重要的，只要能在友军被击毁前蓄满SP值且SP攻击（最理想的情况是敌MA正面冲来时发动全弹发射型SP）完全命中就能够有很大概率一次达成目标。

ソロモンの悪梦

关卡难度 A 限制时间 5分
任务 阻止敌机突破防线

分支路线 战斗A中全灭敌人后分别出现水色区域（B-1路线）以及蓝色区域（B-2路线）

初期各势力推荐机体 连邦0079：狙击吉姆II以及NT-1／吉翁：高克、佐克、勇士加农以及夏亚专用扎古／连邦0083：GP01FB／迪拉兹：勇士M以及红色角马／奥古：美达斯以及高达Z／泰坦斯：美赛拉／艾克西斯：卡碧尼

追加奖励 B-1 敌突破完全阻止1：10000／击破敌ACE：10000／敌突破完全阻止2：10000

追加奖励 B-2 敌突破完全阻止：10000／击破敌ACE：10000／防卫友军：10000

任务提示 战斗A是完全的杂兵战，敌人会分批出现，在最后敌ACE会驾驶リック・ドム登场，但原作中卡留士便没有什么突出表现，在本作中同样如此……B-1路线相对简单，玩家只要消灭出现的MS以及最后的战舰便可以进入最后的战斗；B-2路线需要保护战舰，因此对玩家机体的攻击以及命中都有一定要求。最后是与卡多的GP02决战，虽然与以往游戏相比GP02多了光束武器，但只要多运动就不会有什么问题。

强袭、阻止限界点

关卡难度 A 限制时间 3分

任务 全灭敌机

分支路线 战斗A中消灭初期敌人后出现水色区域（B-1路线）／全灭敌人后出现蓝色区域（B-2路线）

追加奖励 B-1 击破敌ACE：10000／敌全灭：10000／防卫友军：10000

追加奖励 B-2 敌阵突破：10000／敌全灭：10000／击沉敌舰：10000

任务提示 B-1路线需要协助GP03击退卡多的NEUE ZIEL，由于敌人的MA带有光束罩，因此主攻还是应该交给GP03，玩家的作用就是在旁边发动SP攻击加快战斗结束的速度。B-2路线则是纯杂兵战，不过由于地形原因玩家经常要跳起才能攻击到远处的敌人，因此平衡性方面的改造可以适当多投入些资金。

宇宙の蜻蛉

关卡难度 S 限制时间 10分

任务 全灭敌机

追加奖励 击沉战舰：10000／击毁希玛：10000／击毁勇士M：10000

任务提示 全灭初期的杂兵后希玛会驾驶红色角马与她的主舰莉莉马莲一同出现。红色角马的运动型非常高，因此普通攻击的命中率很难有保证，建议大家使用GP01FB的长距离光束炮，只要弹速有一定程度的改造，预测射击的命中率将相当高。

驱け抜ける嵐

关卡难度 S 限制时间 5分

任务 阻止敌机突破

分支路线 消灭初期敌人后出现水色区域（B-1路线）／全灭敌人后出现蓝色区域（B-2路线）

追加奖励 B-1 敌突破完全阻止：10000／击破敌ACE：10000

追加奖励 B-2 敌突破完全阻止：10000／敌全灭：10000／击破敌ACE：10000



任务提示 无论是B-1路线还是B-2路线都要与卡多的NEUE ZIEL交手，虽然只需要将HP打到50%以下就能够将其击退，不过由于没有好的炮灰，因此对于玩家还是一个不小的考验。相对于B-1路线，B-2路线需要保护友军战舰，因此难度要高一些，稳妥的方法自然是在卡多出现后马上用SP攻击将其轰走，好在之后还有不少杂兵可以为玩家积攒SP值。另外，当玩家选择浦木宏驾驶GP03出战时，在最后的战斗开始时会有剧情对话。

星の屑

关卡难度 S 限制时间 10分

任务 阻止敌军突破

追加奖励 大量击破：10000／击破敌ACE：10000

任务提示 虐杀的一关，敌人虽然数量不少，但全都只有50%的HP，与僚机配合杀他们如同斩瓜切菜。在最后卡多会驾驶NEUE ZIEL出现，不过MA不仅HP只有30%，而且令人头痛的光束罩也不再发挥作用，因此这个大家伙瞬间变得奇菜无比。

ソロモンの悪梦

关卡难度 B 限制时间 5分

任务 全灭敌机

分支路线 击沉所有战舰后出现水色区域（B-1路线），全灭敌人后蓝色区域（B-2路线）

追加奖励 B-1 击毁高达1号机：10000／未被敌人发现：10000

追加奖励 B-2 击毁高达1号机：10000／击破敌ACE：10000

任务提示 B-1的战斗中，当全灭初期敌人后会提示前往指定地点脱离战场，不过此时只要稍等一会就会有敌ACE出现。B-2的战斗初期需要玩家摧毁战场上的防御炮台，防御炮台有自己的预警范围，只要玩家不进入那个“黄圈”它就不会发动攻击。不过需要注意的是，一定时间后GP02会到达战场，如果它进入防御炮台的预警范围，则“未被敌人发现”这项的追加奖励便泡汤了。

强袭、阻止限界点

关卡难度 A 限制时间 5分

任务 阻止敌人突破

分支路线 全灭敌人后出现水色区域（B-1路线）以及蓝色区域（B-2路线）

追加奖励 B-1 阻止敌人突破：10000／击退敌ACE：5000

追加奖励 B-2 阻止敌人突破：10000／击破敌ACE：10000

任务提示 由于战场是在殖民卫星外墙，因此经常需要大幅度跳跃才能攻击到对面的敌人，建议大家特别强化一下机体的平衡性以及喷射器的性能。B-1路线相对较难，虽然有卡多的NEUE ZIEL帮忙，但GP03不仅



有光束罩，更拥有大量实弹系武器，即使是NEUE ZIEL也很可能在一轮攻击下被击毁。B-2路线则是对MS战，虽然最后的GM QUEL小队有些实力，但只要看准时机发动SP攻击，还是很容易打出S评价的。

宇宙の蜻蛉

关卡难度 S 限制时间 10分

任务 保护友军战舰

追加奖励 防卫友军：88000／击沉敌舰：10000／击破敌ACE：10000

任务提示 因为要与GP03以及红色角马同时战斗，因此难度比较高。红色角马虽然机动性高但攻击相对威力不大，因此建议大家将注意力都集中在GP03身上，尽量做到两次SP攻击就将其打跑，这样后面的战斗才会比较轻松。

驱け抜ける嵐

关卡难度 S 限制时间 5分

任务 全灭敌机

分支路线 击沉所有战舰后出现水色区域（B-1路线），全灭敌人后蓝色区域（B-2路线）

追加奖励 C-1 击破敌ACE：10000／全灭敌人：10000

追加奖励 C-2 击破敌ACE：10000／破坏攻击目标：10000

任务提示 B-2路线的出现条件是全灭敌人但不包括GP03。战斗的最后部分玩家要与GP03决斗，虽然GP03出现时HP只有70%，但不仅光束罩还在发挥作用，NEUE ZIEL也不会出来帮忙，因此战斗难度很高。GP03的主要攻击手段就是冲过来炮击或是使用大型光剑，平时缠斗过程中会使用密集的导弹攻击。比较理想的情况是在GP03冲过来的时候玩家发动全弹发射型SP攻击，这样不仅能够躲过敌人全部攻击，更能给GP03造成最大程度伤害。另外，当玩家选择卡多驾驶NEUE ZIEL出战时，在最后的战斗开始时会有剧情对话。

迪拉兹篇

■MA的使用将改变整个战局

ガンダム强夺

关卡难度 C 限制时间 10分

任务 全灭敌机

追加奖励 击毁高达1号机：10000／击破敌ACE：10000

任务提示 在击毁敌人基地的初期守备部队后，高达1号机和2号机同时出现在战场上。虽然2号机装甲厚，但由于其主要是朝脱离点移动，因此很有可能因为敌人的集中攻击而被击破。建议大家优先攻击



GP01，只要GP02在战场，基本上1号机是不会主动进攻玩家的。另外，要想获得高评价，就不要忘记摧毁主舰上的各种武器。

苍く辉く炎で

关卡难度 B 限制时间 10分

任务 击毁GP01FB、保护ヴァル・ヴァロ

追加奖励 防卫友军：10100／击破敌ACE：10000

任务提示 虽然在连邦0083路线中ヴァル・ヴァロ强到逆天，但在本关其实力正好与之前的GP01FB对调了过来。由于MA经常会因为直冲向GP01FB而杵在地面上不动，因此如果玩家不将敌人的注意力吸引过来很容易就会看到“任务失败”的字样。建议大家用火箭炮攻击目标，虽然伤害不高，但命中后能够令敌人倒地，这样不仅减少了其发动攻击的次数，更重要的是争取了更多的时间让我们积攒SP值。

奥吉篇

■SP攻击将成为BOSS战的最佳手段

大气圈突入

关卡难度 B 限制时间 5分

任务 保护アーガマ

追加奖励 击毁希洛克：10000／防卫友军舰：10000／防卫友军：10000

任务提示 战斗中期希洛克会驾驶メッサーラ登场，メッサーラ不仅机体性能好，武器攻击力更是会严重威胁初期的玩家。这一战的主力还是要交给随后出现的百式，玩家的任务就是迅速击毁杂兵机保卫母舰，并看准时机发动SP攻击。最后杰利多会作为敌增援出现，不过マラサイ的性能自然是没有什么可怕的了。

アムロ再び

关卡难度 B 限制时间 5分

任务 保护アウドムラ

追加奖励 防卫友军：10000／击毁罗莎米亚：10000／击毁布朗：10000

任务提示 罗莎米亚与布朗驾驶的都是可变MS，因此移动速度要快得多，普通的机枪与火箭炮等武器很难命中。建议打法是迅速消灭杂兵积攒SP值，之后在敌ACE冲向アウドムラ的时候发动全弹发射型SP攻击，这样即使不能完全命中目标也可以迫使其远离アウドムラ。



白い阴を抜けて

关卡难度 B 限制时间 10分

任务 保护アウドムラ

追加奖励 保护アウドムラ：10000／防卫友军：10000／击毁布朗：10000

任务提示 本关天气情况很恶劣，大雾影响了玩家观察战场情况。敌人的MS主要都是搭乘飞行浮板出现，因此如果不尽快

推荐挣点关卡 连邦0079“黄昏の岛”／连邦0083“砂上模拟战斗”／吉翁“黄尘の谷”／迪拉兹“コロニー制压”／艾克西斯“次世代量产机开发计画”



击毁浮板，玩家的命中率将根本无法保障。步枪系或是狙击枪系的预测射击能够比较准确地命中匀速飞行的敌人，而战斗中期阿姆罗的出现也能缓解玩家的压力。

キリマンジャロの嵐

关卡难度	B	限制时间	5分
任务	保护アーガマ、全灭敌机		

分支路线 消灭初期敌人后出现水色区域（B–1路线）以及蓝色区域（B–2区域）

追加奖励 C-1 击毁凤：10000／击毁亚扎：10000／防卫友军：10000

追加奖励 C-2 昼间战敌全灭：10000／夜间战敌全灭：10000／防卫友军：10000

任务提示 战斗A在最后部分哈曼会乘坐专用卡扎C出现，不过由于机体能力低因此并不会造成威胁。B–1的战斗需要保护アーガマ不被击沉，在战斗后期亚扎队的出现对玩家的攻击力是一个考验。汉布拉比的机动性以及攻击力都很高，而且3个ACE的能力也不算弱，玩家如果不能在最初就搞定一台的话，很有可能会导致母舰受重创甚至自身陷入苦战。B–1会直接面对精神力高达，但要想获得追加奖励就一定要消灭所有MS以及地面炮台。两条路线最后都是打精神力高达，期间杰利多会出现，但由于没有收录原作的经典情节，因此无论先打倒他们谁都不会影响评价。

ハマーンの嘲笑

关卡难度	B	限制时间	5分
任务	保护グワダン		

追加奖励 大量击破：20000／防卫友军：10000／击破敌ACE：10000

任务提示 一上来就要对付雷克雅驾驶的メッサーラ，不过好在只有她一人而且现阶段我方也应该有不错的机体，因此战斗并不困难。击毁メッサーラ后开始有大批敌人出现在グワダン的周围，玩家的任务就是在母舰撤离战场这段时间进行防卫。当母舰离开后会提示玩家可以到达指定地点撤退，不过要想获得追加奖励就要全灭接下来出现的杂兵。

シロッコ、立つ

关卡难度	A	限制时间	3分
任务	全灭敌机		

分支路线 消灭初期敌人后出现水色区域（B–1路线）／全灭敌人后出现蓝色区域（B–2路线）

追加奖励 B-1 击毁亚扎：10000

追加奖励 B-2 击毁哈曼：10000／击毁希洛克：10000／击破敌ACE：10000

任务提示 战斗A十分简单，玩家只要将出现的敌人全部干掉两条路线就会任你挑选。B–1战斗在最后要面对亚扎队，由于场地较小，因此回避动作经常会受到影响，不过这种地形令敌人的高机动性大打折扣，只要看准时机发动SP攻击，一次清场也不是不可能。B–2战斗需要同时面对希洛克小队以及哈曼，建议让那两个NT怪物自己先打着，玩家专心收拾雷克雅与萨拉。

ロザミアの中で

关卡难度	A	限制时间	10分
任务	保护アーガマ		

追加奖励 保护アーガマ：10000／击破敌ACE：10000

任务提示 精神力高达MK II无论是防御力还是攻击力都要比精神力高达强不少，其SP攻击更是强悍——尤其是SP攻击最后的远距离双拳重击，基本上碰到就被秒。以目前的机体水平建议大家使用百式，其SP攻击光束炮不仅持续时间长而且“烧血”很快。

宇宙を驱ける

关卡难度	A	限制时间	5分
任务	全灭敌机		

分支路线 消灭初期敌人后出现水色区域（B–1路线）／全灭敌人后出现蓝色区域（B–2路线）

追加奖励 C-1 击毁希洛克：10000／击毁哈曼：10000



追加奖励 C-2 击毁希洛克：10000／击毁哈曼：10000

任务提示 战斗A只要不断消灭出现的杂兵就OK。B–1的战斗玩家要在百式被干掉前击毁卡碧尼；B–2的战斗玩家要同时面对希洛克与哈曼，再加上战场上障碍物太多，因此不建议初期大家选择这里。最后的决战是在玩家、哈曼以及希罗克之间展开，一定要先干掉哈曼，因为爆气后的哈曼如果发动SP攻击大家都吃不了兜着走……

泰坦斯篇 ■重火力高运动型才是战场的主导者

ゼータの鼓动

关卡难度	C	限制时间	10分
任务	全灭敌机		

追加奖励 防卫友军：10000／击破敌ACE：10000



任务提示 虽然Z高达会在最后出现，不过幸好不是卡缪在驾驶，因此无论攻击频率还是回避都不是很高。不过高机动性这一点没有变，因此初期机体即使发动SP攻击，如果时机不对或是距离较远都很难命中，建议在Z高达与友军纠缠的时候近身发动格斗系SP攻击重创目标。

コロニーが落ちる日

关卡难度	B	限制时间	5分
任务	阻止敌人突破防线		

追加奖励 敌突破完全阻止：10000／击毁メタス：10000／击毁高达MK II：10000

任务提示 战斗的难度不高，但由于敌人会直接朝地图下端的防线前进，因此如果与单个MS的战斗时间拖得太长，很难避免不会漏掉敌人。最后メタス和高达MK II会同时出现，高达MK II不是问题，但如果不第一时间命中メタス，它就会以飞行形态直接突破防线。

キリマンジャロの嵐

关卡难度	A	限制时间	5分
任务	全灭敌机		

分支路线 全灭敌人后出现水色区域（B–1路线）以及蓝色区域（B–2路线）

追加奖励 C-1 击沉敌舰：10000／防卫友军：10000／击破敌ACE：10000

追加奖励 C-2 基地设施防御：10000／防卫友军：10000／击破敌ACE：10000

任务提示 战斗A毫无难度，全灭敌人后出现两条分支路线随玩家挑选。B–1要同时与百式和Z高达战斗，建议让僚机当炮灰，玩家自己趁机靠近发动格斗型SP攻击尽快搞定其中之一，这样接下来的战斗就不会感到太大压力。B–2的战斗除了杂兵在最后只需要对付阿姆罗一人，因此没有信心的玩家可以选择这条路线。最后是与卡缪、库瓦特洛以及阿姆罗3大NT决战，好在他们不会一起上，再加上精神力高达是他们的主攻目标，玩家只要SP发动得准就不会感到太难。

转进の表里

关卡难度	A	限制时间	10分
任务	保护3个以上G3毒气罐		

追加奖励 保护G3毒气罐：10000／击破敌ACE：10000

任务提示 战斗的后期Z PLUS会登场。虽然机动性高，但Z PLUS的SP攻击是巨型光束炮，被打到基本上就瞬间蒸发了。建议大家初期先不要主动攻击，当Z PLUS的注意力被僚机吸引住了再伺机用SP攻击结束战斗。



宇宙を驱ける

关卡难度	A	限制时间	5分
任务	全灭敌机		

分支路线 全灭敌人后出现水色区域（B–1路线）以及蓝色区域（B–2路线）

追加奖励 C-1 C1击毁卡缪：10000／击毁库瓦特洛：10000／击毁哈曼：10000

机体收集

本作的机体总共超过140台，可谓相当厚道，而获得方法基本都是跟主线流程以及过关评价有关，这里就列出需要需要评价达到S或是其他特殊条件的机体获得方法，大家可以在通关后补遗。

机体名	获得方式
プロトタイプガンダム	连邦0079“ニュータイプの威胁”评价S以上
ガンダム4号机	连邦0079“强行突破作战”B路线评价S以上
ガンダム5号机	连邦0079“チェンバロ作战”B路线评价S以上
マドロック	连邦0079“ジャブローに散る！”评价S以上
ガンダムEz–8	“ラスト・リゾート”评价S以上
アレックス	“ポケットの中の战争”评价S以上
フルアーマーガンダム	“光る宇宙”评价S以上
ブルーディスティニー1号机	“大西洋、血に染めて”评价S以上，并且使用陆战型ガンダム累计达到10次
ブルーディスティニー3号机	“裁かれし者”评价S以上，并且使用ブルーディスティニー1号机累计达到10次
ジムスナイパーII(WD)	使用ジムWD以及ジムスナイパー累计达到5次（只适用于连邦）
ザクIIS型	使用ザクIIF累计达到5次
ザクIIS型(CA)	使用ザクIIS型累计达到5次或吉翁“オデッサの激战”评价S以上
ザクII改(FH)	使用ザクII改累计达到5次
高机动型ザクR–1A型	使用ザクI(3S)累计达到5次
ザクII(CD)	完成EX关“ククルス・ドアンの岛”
ザクI(RR)	使用グフ累计达到5次
ザクI(3S)	使用ザクI累计达到5次
ハイゴッグ	使用ゴッグ累计达到5次
ズゴックS型(CA)	使用ズゴック以及ザクIIS型(CA)累计各达到5次或吉翁“ジャブローに散る！”评价S以上
ズゴックE	吉翁“战场までは何マイル？”评价S以上
ジュアッグ	使用ゾック累计达到5次
アッグガイ	使用アッガイ累计达到5次
ゾゴック	使用ズゴック累计达到5次
リック・ドム(CA)	使用ザクIIS型(CA)和リック・ドム累计各达到10次或吉翁“宇宙要塞ア・バオア・クー”B–1路线评价S以上
リック・ドム(AG)	吉翁“ソロモン防卫战”B–2路线（青分岐）评价S以上以及完成迪拉兹篇
ギャン	使用イフリート改累计达到10次
ゲルググS型	使用ゲルググ累计达到5次
ゲルググS型(CA)	吉翁“宇宙、闪光の果てに……”评价S以上



浮游炮的使用 游戏中浮游炮需要先按键放出，而只有当浮游炮到达攻击为之后按键才能发动攻击，如果提前按键则只会白白损失攻击次数。另外，ν高达如果在没有锁定目标的情况下使用浮游炮，则会发动经典的浮游炮锥形防御。

追加奖励 C-2 击毁卡缪：10000／击毁库瓦特洛：10000／击毁哈曼：10000

任务提示 B-1的战斗一开始玩家并不在主战场，需要经过通道才能绕到地图另一侧的战场。其实大家不必那么着急过去，尽管让哈曼和卡缪自己拍，之后玩家再坐享渔翁之利。B-2则需要协助希洛克一同对付库瓦特洛以及哈曼，不过基本上能对玩家造成威胁的只有哈曼。最后的决战哈曼肯定会出现（70%HP），而另一个敌人则是前一关玩家没交过手的卡缪或库瓦特洛。



艾克西斯篇 ■获得卡碧尼就等于获得了战争的胜利



次世代量产机开发计画

关卡难度	S	限制时间	1分
任务	1分钟内不被击毁		

追加奖励 击毁卡碧尼：10000／获得战斗资料：20000



任务提示 与卡碧尼的战斗异常艰难，因为它不仅运动性强、攻击力、防御力高，更可怕的是发动SP攻击的频率也令人发指。虽然只要在1分钟之内不被击破就能过关，但相信大家看到卡碧尼身上的捕获标志后都不愿意放过这只蝴蝶吧。强攻可以选择改造充分的NEUE ZIEL，如果装甲以及光束防御都改得不低，那么敌人的1次SP乱射还不会直接要了我们的命，接下来就要在最佳的时机发动SP进行反击，如果能够全弹命中那就基本结束战斗了。

ゼダンの门

关卡难度	B	限制时间	3分
任务	全灭敌机		

分支路线 击沉敌人战舰后出现水色区域（B-1路线）／消灭随后出现的增援部队出现蓝色区域（B-2路线）

追加奖励 C-1 击破敌ACE：13000／击沉敌舰：7000

追加奖励 C-2 击破敌ACE：5000／击沉敌舰：2000／防卫友军：30000

任务提示 B-1的战斗只要击毁目标闸门就会结束，因此要想获得高评价就一定要将敌人的MS全部击毁。B-2战斗一开始，玩家要迅速前往主舰所在位置并摧毁固定主舰的两个机关以及封锁着的闸门。在逐渐离开期间，玩家的任务就是不断击破出现的敌人，主舰离开后会有提示玩家前往指定地点撤离，但要想获得高评价建议大家还是应该全灭这里的敌人。

天から来るもの

关卡难度	A	限制时间	5分
任务	全灭敌机		

追加奖励 击破敌ACE：13000／击沉敌舰：5000

任务提示 要想获得高评价就一定要击毁卡缪、花园丽、雷克雅以及杰利多，但由于时间紧因此建议大家一开始就击沉敌主舰，令卡缪、花园丽尽快出现。将二人击破后马上前往撤退地点旁等待雷克雅以及杰利多，用卡碧尼发动SP攻击应该是可以一次扫清的。

宇宙の涡

关卡难度	B	限制时间	10分
任务	全灭敌机		

分支路线 当アーガマ出现在战场后前往指定地点便会进入B路线，击沉アーガマ则直接结束战斗。

追加奖励 A A击破敌ACE：8000／击沉敌舰：7000

追加奖励 B B击破敌ACE：13000／击沉敌舰：4000／防卫友军：5000

历史の影で

关卡难度	B	限制时间	10分
任务	全灭敌机、接触精神力高达MK Ⅱ		

追加奖励 目标物回收：10000

任务提示 虽然战斗一开始精神力高达MK Ⅱ处于可攻击状态，但实际上玩家只要驾驶MS（部分大型MA无法"接触"精神力高达MK Ⅱ）碰到精神力高达MK Ⅱ它就会成为友军。接触完成后会提示玩家前往指定地点撤退，但实际上摧毁大部分敌人后S高达以及ゼク・アイン会做为敌援军出现，这是捕获它们最快的途径了。

宇宙を驱ける

关卡难度	S	限制时间	10分
任务	全灭敌机		

分支路线 消灭初期敌人部队后出现水色区域（B-1路线）以及蓝色区域（B-2路线）

追加奖励 C-1 击破敌ACE：20000

追加奖励 C-2 击破敌ACE：25000



任务提示 战斗A到了最后会出现猎犬以及Z PLUS，不过与它们的战斗要注意运动方向，否则很可能在打到一半的时候因为进入分支区域而结束战斗。B-1是在殖民卫星炮内部与希洛克队战斗，不过现在我们完全可以用卡碧尼的SP攻击迅速虐杀它们，这里建议大家最好留下1段SP攻击，这样在后面的战斗中就会很简单了。B-2则要与百式、美达斯以及Z高达战斗，不过战场即狭窄又空旷，基本发动一次SP攻击就都能够收拾了。最后是与卡缪（B-1路线）或希洛克（B-2路线）决战，初期并没有什么需要注意的，但当他们的HP降到20%后会进入超强模式，此时不仅移动速度上升，防御力、攻击力也都提升了很多，当然，用卡碧尼的SP依然是一发搞定。

隐藏关



本作的隐藏关相对前作要丰富得多，但一部分要靠输入密码获得，下面就为大家列出目前已公布的密码以及对应关卡：

关卡名	密码
终わりなき攻防	ゆBトふそ
观舰式强袭	3ニにすア
ガンダムクロニクル	RみちGM
队长のザクさん 最终回	アウロモな
ファミ通に魂を惹かれる者达	おPトむこ
电击游戏	5ハそNコ

隐藏要素

名称	内容	出现方法
SFS持ち	可以在出击画面选择搭乘飞行浮板	完成各篇战斗
ゲストパイロット成长	获得的原作驾驶员能够提升能力	完成各篇战斗
ゲストパイロット成长限界解除	取消原作驾驶员能力上限	完成各篇全部战斗
パイロット成长限界解除	取消玩家以及僚机驾驶员能力上限	玩家军衔达到"大佐"※
搭乘限制解除	驾驶员搭乘机体不再受"NT专用"等条件限制	完成EX关"地球をこの手に"
シミュレータモード	出战机体不再受"地上专用"等条件限制	完成EX关"重力からの开放"
ハンティングモード	能够捕获敌MS、MA	完成除艾克西斯以外6个势力的战斗
アクシズキャンペーン	追加艾克西斯篇的战斗	完成除艾克西斯以外6个势力的战斗
时代制限解除	选择机体以及驾驶员不再受时代限制	完成除艾克西斯以外6个势力的战斗
MS能力下限突破	机体改造可以减少固有值	完成全7个势力的所有战斗（包括分支）
MSチューン限界解除	MS改造最大值限制解除	评价S以上完成全7个势力的所有战斗（包括分支，但使用原作驾驶员的战斗评价无效）

※所选择的3势力所有战斗获得评价S以上才会被授予"大佐"军衔

机体名	获得方式
ゲルググ(AG)	使用リック・ドム(AG)累计达到5次
高机动型ゲルググ(SM)	使用ザクIIR-1累计达到5次
高机动型ゲルググ(JR)	使用ザクIIR-2累计达到5次
ゲルググキャノン	使用ゲルググ以及ザクキャノン累计各达到5次
サイコミュ高机动试验用ザク	吉翁"ニュータイプの威胁"评价S以上
ジオング	使用サイコミュ高机动试验用ザク累计达到5次或吉翁"ア・バオア・クー防卫战"B-1路线评价S以上
パーフェクトジオング	使用ジオング累计达到5次
ブルーディスティニー-2号机	吉翁"裁かれし者"评价S以上
イフリート改	吉翁"ジャブローに散る！"B路线评价S以上
グラブロ	吉翁"大西洋、血に染めて"评价S以上
ザクレロ	使用ビグロ累计达到5次
エルメス	使用ブラウ・ブロ累计达到5次
アプサラスII	吉翁"ラスト・リゾート"评价S以上
ガンダム试作1号机Fb	使用GP01累计达到15次或连邦0083"ソロモンの悪梦"评价S以上
ジム・クウエル	使用ジム・カスタム累计达到10次
ゲルググ・M(CG)	使用ゲルググ・M累计达到10次
ヴァル・ヴァロ	迪拉兹"苍く辉く炎で"评价S以上

机体名	获得方式
ノイエ・ジール	迪拉兹"星の屑"评价A以上
ネモ	使用ジムII累计达到5次
バーザム	使用ジムII累计达到5次以及完成泰坦斯"黒いガンダム"
サイコガンダム	泰坦斯"キリマンジャロの岚"B-1路线评价S以上以及完成泰坦斯篇
サイコガンダムMk-II	泰坦斯"ロザミアの中で"评价S以上以及完成泰坦斯篇
キュベレイ	完成艾克西斯"次世代量产机开发计划"
Z PLUS A1	完成EX关"遥か远くを见つめて"
Z PLUS c1	完成EX关"ニュータイプの威胁"两条路线
Z PLUS c1／2	完成EX关"ニュータイプの威胁"
Sガンダム	完成EX关"重力からの开放"
ゼク・アイン	完成EX关"地球をこの手に"
Zザク	使用ザクIIF型和Zガンダム累计各达到10次以及完成奥古篇
キュベレイmk2(B)	使用キュベレイmk2(R)累计达到5次（只适用于艾克西斯）
キュベレイmk2(R)	キュベレイ累计达到5次（只适用于艾克西斯）
νガンダム	完成EX关"まだだ！まだ终らんよ！"
サザビー	完成EX关"ジオンの英雄"
ガンダムLS	完成EX关"ガンダム大地に立つ！！"
ガンダムCA	完成EX关"ガンダムクロニクル"

熟悉的声音 高达驾驶员的声优阵容之豪华是尽人皆知的，不过为在游戏中负责与玩家保持联系的通讯员配音的声优也不是随便找来锻炼新人的。堀江由衣、那须めぐみ、大原さやか、浅野真澄以及折笠富美子，这六个人你听出来几个？



虹吸战士二度发威
罗根再次踏上征程

“《虹吸战士》系列”是一款在美国非常受欢迎的作品，PSP上的前作受到了很多玩家的好评。本作故事发生在《虹吸战士　黑镜》之后，在经历了黑镜事件后，这次我们的英雄要面对的是以Bitar为首的叙利亚恐怖组织，为了得到能改变世界的能量，各国政府也参与其中。面对各种复杂的势力，罗根该怎样去完成任务?中途又会遇到些什么变故，让我们一起进入罗根的世界吧。



虹吸战士 2 罗根之影	SCEA	ACT
PSP	SYPHON FILTER LOGAN' S SHADOW	美版
	2007年10月2日　1～8人	39.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：13岁以上

文 阳光成员 R　美编 anubis

基本操作

本作和前作一样，有3种不同的操作方式供玩家选择，不同的操作方式差异还是很大的。要是熟悉了其中的某一种操作之后想换另一种操作来玩游戏的话，那会是很不习惯的。



Standard(Free Aim) 标准模式	
↑	换子弹，狙击时放大瞄准镜
↓	蹲下，狙击时缩小瞄准镜
←	使用或切换各种装备
→	使用或切换各种武器
△	控制瞄准器向上
○	控制瞄准器向右
×	控制瞄准器向下
□	控制瞄准器向左
L	瞄准(长按为锁定敌人)
R	射击
滑杆	移动

Advanced(Free Aim)高级模式	
↑	换子弹，狙击时放大瞄准镜
↓	蹲下，狙击时缩小瞄准镜
←	使用或切换各种装备
→	使用或切换各种武器
△	向前移动
○	向右移动
×	向后移动
□	向左移动
L	瞄准(长按为锁定敌人)
R	射击
滑杆	操作瞄准器

Classic(标准模式)	
↑	换子弹，狙击时放大瞄准镜
↓	蹲下，狙击时缩小瞄准镜
←	使用或切换各种装备
→	使用或切换各种武器
△	瞄准
○	靠墙
×	射击
□	在水里前进
L	按住后移动可始终保持面朝前
R	长按为锁定敌人
滑杆	移动

补充说明

①游戏很多地方需要用↑和SELECT来完成行动和协助NPC推进剧情，走到需要按键的地方就会出现提示。

②游戏中的各种装备需要经常切换使用，除了手电筒之外，其他的三种高科技眼镜在游戏里都有大用处。比如红外线眼镜(EDSU goggles)可以探测到一切可以攻击的物体，箱子，隐藏证物和需要操作的机器等；热能探测器(IR goggles)可以探测到一切有热量的物体，在烟雾弥漫的情况下，利用这个才能准确找出敌人的位置诛杀之；夜视镜(N V goggles)在看不见的地方就用它吧，比手电筒好用多了。

③游戏里有自动存档点，死掉之后会从自动存档点的地方开始接着游戏。从高处跳下的时候按↓就会在落地时做出向前翻滚的动作，减少受到的伤害。锁定敌人攻击的准心很偏，这招只适合在近处遇敌时使用。

④每一章开始时的标准武器配置是消音手枪，狙击枪，小刀和电磁手枪。游戏中每一节都会有补给箱，除了狙击枪里的各种标之外，其他的武器弹药都可以从箱子里得到补给。当前手上装备的什么武器就能将该武器的弹药补充到最大值，连炸弹和闪光弹都可以。

⑤这款游戏不需要刻意隐藏自己，隐藏也没用，该杀就杀吧。只要枪法够厉害，再厉害的敌人也只是纸老虎。

模式介绍

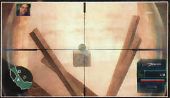
训练模式 TRAINING MODE

一共有5关，主要是让玩家熟悉各种操作，由于有个隐藏要素的开启条件是完成训练模式所有关卡，所以还是建议要把这5关玩一遍。

训练1 操作训练，跟着蓝色箭头走，之后是爬箱子，爬矮洞，落地后出现提示，戴上红外线眼镜攻击锁，在电子锁前戴上夜光镜查看后面洞里的字(989)，在电子锁前输入密码然后进屋前进，在地上有×的地方使用RTL滑过去，然后走到标志处结束训练。

训练2 攻击训练，在箱子里拿到枪后在3个箱子蹲下，然后攻击箱子出现的目标，之后靠墙攻击两个人型靶子，然后下蹲靠着箱子攻击高处的靶子，然后就是实战训练，徒手攻击，EDT攻击，小刀攻击，结束训练。

训练3 狙击训练，换上狙击枪后



按SELECT开始训练，攻击3个靶子，一个在对面洞里，一个在左边山上，一个在左边山谷里。之后是各种飞标的训练，没什么难点。

训练4 增强训练，一开始的敌人按提示键进行攻击，之后对面的敌人靠墙后按攻击键。之后按下SELECT进行炸弹的使用练习，之后不段按SELECT进行下一步的练习，根



据提示练习就行。

训练5 水下练习，先从左边下到池子旁边，然后下水。之后潜到水

©Sony Computer Entertainment Inc.

下，等Teresa话说完之后进行下一不的训练。水下的门打开了，游到对面的池子里，然后浮上水面。下个训练是从这边的池子再游回刚才的池子，不过这次不戴氧气罩。浮上后从Teresa那里得到新任务，戴上红外线眼镜潜下水找到隐藏证物。然后进行下一步的训练，游到对面的池子，关掉阀门。然后从停止的风扇空隙转到里面拿到武器，之后就是水下攻击训练。用拿到的武器射杀敌人，第一批敌人不会动，第二批敌人会左右游动，第三批敌人会换成普通枪械来对付敌人，普通枪械的子弹在水里移动很慢，要算好提前量，最后在可怜的陪练员脚下按攻击键把他拉下水之后训练结束。

故事模式 STORY MODE

游戏最主要的模式，每个关卡就是一个完整的地图，玩家需要操作我们的英雄罗根完成各种各样的任务。游戏分为NORMAL和HARD两种难度，NORMAL难度里左下角有小地图，而且目的地回在地图上以小三角来标明提示，HARD难度里除了敌人射击的准度提高以外，地图和提示都没有。每种难度通关后都会开启一个隐藏要素。



任务模式 MISSION MODE

通关之后，里面除了BONUS外，所有的任务开启。玩家可以选择游戏里的任意关卡来挑战，挑战之前玩家可以从自己的武器库里选择初始装备的武器。在这个模式里每一关过关后的数据都可以看到，在这里可以把没关的杀敌数据都刷满，通关后隐藏证物没拿完可以在这里来拿。

BONUS 里有 5 个任务，他们的开启方法是：

Killing time	Combat Knife Specialist 达到 4 级
Lian's First Time	完成所有训练模式的任务
Shadowed	用 Hard 难度通关
Behind the Scenes	用 Normal 难度通关
Left Behind	Elite Weapons Expert 达到 4 级

任务模式 CAREER RATING

以不同方式杀敌来给武器库的武器解禁，这里的武器可以在任务模式里使用。有兴趣的朋友可以在任务模式里刷刷敌人收集武器。

隐藏文档 LOCKED FILES

收集完每一章的隐藏证物就可以开启这些文档，在此玩家可以了解到更多关于剧情的东西。





Episode 1 货仓惊魂 Cargo Hold Five

1-1 Pirates of Somalia

一段CG动画之后，开始正式流程。一开始我们要操作直升飞机来破坏掉船上的导弹发射器，一共有4个，中途不断有杂兵出现，基本可以无视。把所有导弹发射器打爆后会有拿着火箭筒的杂兵和拿着机枪的杂兵一起出现攻击直升飞机。灭掉所有拿火箭筒的杂兵后发生剧情，罗根降到船上开始搜索工作。边走边杀来到2层被废铁挡住的地方，飞机会放下铁爪。根据提示把铁爪固定在废铁上让



飞机清理道路，然后继续前进来到第二个废铁挡住的地方，杀掉高处的火箭筒杂兵后按SELECT招来飞机清除障碍。之后前往通风口进行操作后遇到奄奄一息的同伴，没说几句就死掉了。（地图上有提示目的地，或者用EDSU goggles来找有圆圈的地方）。

1-2 Going Under

路上敌人比较多，一边杀敌一边前进来到高台处，操作机器来到对面。在最高处进行操作后招来直升飞机，正准备离开时，被藏在暗处的火箭筒兵发出的导弹打中，飞机被击落在船上。愤怒归愤怒，还是得想办法离开。顺着钢丝滑到甲板杀掉几个杂兵后推着箱子往前走，前面等待罗根的是一大堆杂兵。杀完之后罗根跳进了海里，本节结束。

1-3 Ocean's Five

游到小船上，在小船顶上找到C4炸弹，之后安装到驾驶舱炸掉小船。炸弹装好后20秒内离开小船，轰的一声原变成了一堆碎片。巨大的爆炸声引起了另外一条船上敌人的注意，收拾掉船上的敌人后如法炮制再炸掉这艘。刚才船底的洞由于爆炸给炸开了。在船里漏电的房间，攻击对面的开关把电源关了。然后从对面的房间进去。

1-4 Sea of Darkness

一进门就发现恐怖分子的头子和随从坐升降机到下一层去了。这里的铁门可以象战神那样把它抬上去。坐升降梯来到下面一层，打开3号门，把箱子推到前面铁门处，爬上箱子跳过铁网打开4号铁门一路杀过去，下面的通道走到一半会发生爆炸，关掉旁边的气阀继续前进。前面的房间把通风口的铁拦打掉爬过去，杀掉里面的士兵后发生剧情。继续往前走坐电梯来到控制室发生BOSS战。消灭掉这个BOSS后，船体开始发生大爆炸。还没找到任何恐怖组织情报的罗根很不情愿的跳出了军舰。



BOSS战

身穿防弹衣，头戴头盔的杂兵。注意别让他靠近了，近距离会被他秒杀掉。边跑边打，远距离受到的伤害很小。由于戴了头盔，对头部攻击无效。当然，如果玩家此时手中还有富裕的手雷，赏他两颗即可立即结束战斗。

Episode 2 深入敌后 Terminal Drift

2-1 What Lies Below

罗根来到印度洋一个不为人知的小岛。和搭档Dane一起潜入了海底。在这里发现了一栋建筑物，而且外面有潜水兵把守。这里一定有问题！消灭掉所有的潜水兵后，Dane驾驶着机器朝建筑物开去，中途需要拉开水雷帮助机器通过（水雷是不会爆炸的）。在有划痕的钢板前敲击找到空心的一处（找不到就戴上红外线眼镜吧）。机器挖洞时的噪音引来很多潜水兵，这时又该我们的英雄罗根出场了。（用箱子里的鲨鱼枪攻击，一枪一个）。



2-2 Depths of Darkness

一进房间就看到一个穿红色潜水服的人在交谈什么，红衣服走后罗根就受到杂兵们的热烈欢迎，解决完一堆杂兵后在2层操作控制器，把主发动机的盖子揭掉，把露出来的轴承都打爆后涡轮机停止转动，水位升高。在平台上使用RTL滑到对面。打开防水门一直朝前走，在打开第二道防水门后再次发现红衣服，他好象在一个死人身上找什么东西。罗根想悄悄走过去看，结果被巨大的震动给阻挠了，而且还给杂兵发现了罗根的存在。没办法只有先消灭掉敌人再说。然后沿着环行路到下面操作遥控器把火箭提升上来，接着在水下火箭的尾部取得炸药，回到大门处炸掉大门（取了炸药之后大门处会出现两个之前遇到的BOSS，利用狙击枪逐个击破吧）。

罗根的礼物

在训练1里，从第二个矮洞爬出去后在右边爬上最高处的箱子可以找到一个礼盒，Teresa说这是她送给罗根的礼物，然后还问罗根和Lian有没有……

2-3 Dead Currents

先收拾掉一群杂兵，在前面的房间发现洞被铁板挡住了。爬到2层推下重物把铁板砸到下面去。从洞口跳下去，关掉水里的阀门游到对面，在高处让Dane搭手拉到2层。还没说两句话就又是一阵剧烈的震动，从Teresa那里得知是深水炸弹爆炸引起的震动，时间不多了，赶紧行动吧。通道里有不少敌人，消灭之后按SELECT让Dane和你一起行动。戴恩呆在被木条别住的门的房间，罗根则从下面的通道爬到对面的房间里，破坏木条后和Dane继续前进。在被锁住的房间前，Dane负责解锁，而罗根则负责战斗。通道中会冒出很多白烟阻碍视线，带上热能探测器来解决吧。房间



里的装置需要两人同时开启上下层的开关才能启动，Dane负责下面的开关，罗根就只有爬到2层去指挥Dane。(3分钟之内要完成操作)开启全部3个开关后进行BOSS战。

BOSS战

穿红色潜水衣的青年。注意他后面的玻璃是有耐久的，打破玻璃任务也会失败，建议用狙击枪发射标枪，轻松解决掉。

2-4 Drowing

逃出来后先帮Dane找到他的爱机，中途会有很多批潜水兵捣乱，全部杀之。当Dane找到机器的时候发现机器坏了，需要找到其他的东西来代替坏掉的部分。在离机器不远的地方有艘被击毁的直升飞机，从那里拿到替代品回来给机器装上，之后一艘巨大的潜水艇向Dane的机器发动了攻击。

BOSS战

巨大潜水艇。在读秒的时候会有深水炸弹落到潜水艇旁边，看准时机打爆炸弹，在一定时间内游到潜水艇的盖子处把盖子打开。把所有盖子打开后结束战斗。

Episode 3 激流勇进

Crims on Flood

3-1 Missing Friends

刚刚浮出水面就看见恐怖分子在屠杀百姓，上岸后游击队员就会被敌人杀死，可以从他身上捡到一把大威力的SKS。杀掉桥上的敌人后对面出现一批敌人。及时找掩体躲避，敌人用的都是AK-47攻击力不低。清理完敌人之后用RTL滑到对面，从2楼滑到下边，在这里的墙壁上可以看到Maggie用荧光笔给罗根的留言。从门进去发现敌人正要偷袭一名游击队员。罗根先发制人解决掉敌人，和游击队员对话后继续往前走。(刚一出门游击队员就碰到红外线引爆了炸弹)这里消灭掉敌人之后别忘了带上红外线眼镜把炸弹给清除了。打开下水道的盖子，然后操作机器让水位上升，之后敌人就会破门而出。收拾干净后从敌人出来的地方进去。消灭掉门里的两个敌人后发生剧情，和游击队员对话后进行BOSS战。



BOSS战

装甲车的攻击很高，被连续打中2到3枪就会死。1楼有重机枪，不过准心太低不建议使用。在2楼左边的断墙处是死角，不在装甲车攻击范围内。朝装甲车的机枪台攻击，机枪台停止攻击后按下SELECT让游击队员把C4炸弹装到装甲车上。注意在装C4的时候要保护游击队员不能让他死掉。最后被炸毁的装甲车里会出来一个杂兵，杀掉他后结束战斗。



3-2 Found Enemies

一开始就要按键制服Trinidad，从她嘴里得知她是为Dr.Shen Rei工作。本来还想继续从她最里套话的，这时候敌人来了。没办法，罗根只好暂时和她一起突围。一路前进消灭完所有敌人后，罗根搭手让Trinidad先到2楼，但是Trinidad到了2楼之后就一个人逃走了，气得罗根直咬牙。这时敌人又冒出来了，没办法只好先突围了。在着了火的房间里，透过破墙打爆隔壁的炮弹，隔壁有霰弹枪，从着火的房间右边爬过去，通过柜子爬上二楼。在这里听到Trinidad被大群敌人攻击，这时Teresa来电说暂时要保护Trinidad，没办法，戴上热能探测器老老实实杀敌吧。之后爬出去和Trinidad汇合，Trinidad解释了几句后和她继续一起行动。推倒保险箱爬到2楼。在阳台上杀掉多个敌人后，罗根和Trinidad一起跳进了水中(注意对面2楼的狙击手)。

3-3 Nowhere to Run

一跳下水就又不见了Trinidad的踪影，但是现在的首要目标是要找到Maggie。一路前进从平台处使用RTL滑到对面。进门后发现Maggie被绑在



椅子上，几个恐怖分子在向她逼供。悄悄打开门进去杀掉敌人，救出Maggie。正想向她询问情况，却被敌人的武装直升机发现了。干掉飞机后Maggie被飞机爆炸的气浪冲昏了，罗根刚把她叫醒就被破门而入的敌人给抓住了。

BOSS战

当直升飞机进入Maggie的攻击范围时按SELECT指挥Maggie发射导弹，几个回合就可以把飞机打下来。

Episode 4 脱狱威龙

Tyorma Redemption

4-1 Trinidad

罗根被关进了监狱，模糊的视线中仿佛看到了Lian Xing，但是来的人不是Lian Xing，而是Trinidad。和她的交谈中得知她和Lian Xing是认识的，而她要找的人是Dr.Shen Rei，这个人正是Lian Xing的丈夫。她可以帮助罗根离开这里找到Lian Xing，罗根则帮她找到Dr.Shen Rei。大家互相帮助，都可以获利。正在松绑的时候敌人的考问官来了，Trinidad只好暂时撤离，剩下的就看罗根的了。由于绑在手脚上的带子已经被Trinidad弄松了，可以在与考问官对话时按键挣脱束缚，不挣脱也没有关系，也就是直接被打昏送进牢房。在牢房里摇动铁门引来守卫，杀掉后拿到钥匙打开牢房门，在控制室和Teresa联络。但是Teresa那边好象出了点状况，最后只交代让罗根快点找到Maggie然后迅速离开这里。通过箱子爬到2楼用RTL滑到对面房子里操作电脑打开门，3分钟之内找到Maggie(Maggie的位置在从左往右树的第4个箱子里)。带着Maggie离开这里，在铁门处打爆变压器后踢开门继续前进。在澡堂被敌人发现，澡堂的水管被打爆，冒出的水和烟阻碍视线，换上热能探测器来消灭敌人。之后互相帮忙爬上2层，之后踢破下水道强迫Maggie进去然后逃离这个地方。

4-2 Into the Cold

从管道中出来后Maggie就在抱怨，前面的敌人估计是掌握了罗根他们逃脱的消息，关闭了大门。杀掉巡逻的敌人后，帮助Maggie爬上高处，结果一上去就被敌人发现了。现在只好分头行动，罗根负责消灭敌人，Maggie负责打开大门。开门后换上热能探测器狙杀敌人，从高处滑下之后又是一批敌人，注意及时消灭武装吉普车上操作重机枪的敌人，被重机枪打中血掉得可是很快的。打爆吉普车后换成操作Maggie在高台狙击敌人。每消灭完一批敌人后就按SELECT指挥罗根前进。成功狙杀完所有敌人后任务完成，切换回罗根。在大桥处的装甲车比较难缠。装甲车的机枪一直左右来回扫射。找准装甲车攻击的空隙攻击机枪台，在装甲车停止攻击的时间内走到装甲车旁边装上炸弹。此处如果玩家对自己的操作有信心的话，完全可以一口气冲到装甲车前的侧面，这里是它的射击死角。

隐藏证物

不管是故事模式还是任务模式，拿过的隐藏证物就已经记录在案了，不需要重复寻找。在故事模式里没找到的可以在任务模式里专门来找。

4-3 Deadly Cargo

罗根和Maggie从不同地方进入基地里，一路前进开过N道门后发生剧情，1分钟之内杀掉前面房间里敲门的敌人，之后拉开封闭舱下到下面。左拐右拐回到刚才一开始出现的房间，



杀掉一个戴头盔的人后本关结束。

Episode 5 飞沙走石 Shifting Sands

5-1 Operation Canyon Storm

虽然被Cordell撤了职，但是为了救出Lian Xing罗根还是再次出动。在这里遇到一个士兵，和他一起行动消



灭掉周围的杂兵后他开着坦克在前面开路。坦克停住后用红外线眼镜找出地里埋的地雷，破坏掉后继续前进。前面的两个机枪台可以用坦克一炮一个解决掉(瞄准机枪台按SELECT)。清除完所有敌人后再次破坏地雷让坦克前进。在大桥处清理完所有敌人和机枪台，破坏掉路障后罗根准备去破坏掉地雷，结果意外发现大桥的下面被装上了定时炸弹。罗根赶紧指挥坦克后退，结果还是晚了一步，可怜的士兵死在了坦克里。

5-2 Our Hidden Past

大桥被炸毁了，罗根也跌落到桥下。刚回过神来敌人又攻过来了。一路杀敌，在山谷找石头爬上去，一路朝前，最后滑到下面又遇到一个士兵。前面的4个机枪台需要用士兵招来飞机炸掉。之后由另外一个士兵带领罗根前进，铁门处士兵负责装炸弹，罗根利用机枪台消灭敌人，在消灭了一大堆敌人后，那个士兵终于把炸弹装好了，虽然都躲到掩体后面去躲避炸弹爆炸的冲击，但是可怜的士兵却被炸弹爆炸带出的钢条穿胸而亡。罗根捡起士兵的通话器想要阻止轰炸，但是已经晚了，5秒后开始轰炸，罗根也只好躲进al-jamil的老窝。

5-3 Desert Flames

推车子到尽头，然后爬上2层，要在前面的杂物室里找到Lian Xing。这一层是没有的，走到尽头爬箱子上到上面一层，在房间里终于遇到了Lian Xing。由于外面还在轰炸，没有时间在这里多说什么了，先离开这里再说。用RTL滑到对面后要抬起管道让Lian Xing爬过来，收拾掉敌人后进入房间。在洞穴里用RTL滑到对面之后要用手电筒给Lian Xing指路，之后两人合力推开堆在一起的矿车。之后在矿区里发生BOSS战。

BOSS战

全副武装的敌人，只有攻击背后的弱点(怎么和盲眼铁爪一样)。按SELECT让Lian Xing把BOSS击倒在地，趁机攻击背部弱点。

Episode 6 命运多舛 Shattered Destiny

6-1 The Long Descent

虽然很不情愿，但罗根还是决定帮助Lian Xing救出她的丈夫Dr.Shen Rei，毕竟一起经历过太多，毕竟救过罗根的命。在水下关掉阀门，爬上平台从另一边下水关掉第二个阀门，上岸之后会有敌人来迎接罗根，这里有一种拿手枪的敌人攻击力相当高，进距离一枪就可以杀掉罗根，建议能跑多远跑多远，用狙击枪装上飞标秒杀掉。打掉门上的锁，进去破坏掉3个变压器后爬上中间的变压器RTL滑到对面的变压塔上。消灭完一批杂兵后用RTL滑到另一边，打掉门上的锁，之后到操作台去操作机器。结果发现没卡操作不了，这时前面的房间出来一个傻瓜，杀掉之后从他身上捡到卡，回来操作机器关闭水流，然后无视敌人迅速通过。

6-2 Powerless

上岸后进门，顺着楼梯爬到箱子上，从另外一边下去后朝上走。房间里操作机器让涡轮机露出核心来，然后摧毁掉，然后回到刚才的房间，把还在转动的涡轮机上方的核心都破坏掉。从门里进去，里面有一大堆敌人在等罗根。解决完之后操作机器，把升降梯放下来，顺带放下来两个全副武装的敌人。解决掉敌人从其中一个人身上拿到卡后坐升降机上去。

BOSS战

两个全副武装的敌人，弱点只有背部。旁边的操纵杆可以让水通电，敌人触电后会倒地一小会，可以趁这个间隙攻击背部弱点。其实这一仗可以在操纵杆后边的位置站着，这是个BUG点，敌人攻击不到罗根，而罗根可以以良好的视线来精确瞄准背部的箱子进行攻击。

6-3 Disintegration



爆炸越来越激烈了，消灭完敌人后操作电脑打开大门继续前进。进门后别开枪，偷偷杀死两个敌人。如果开枪或者被敌人发现会引来很多敌人，拿手枪的敌人攻击力很高。操作吊钩，把吊钩固定在大铁罩上，之后从有敌人出来的地方上去，注意里面有红外线炸弹，记得清除。在行车的控制室里发现了被绑椅子上的Trinidad。操作行车，从Trinidad口中问出密码543，行车启动后罗根给Trinidad松了绑。但是Trinidad趁罗根不注意又一次的逃跑了，对面的敌人拿东西卡住了行车前进的轨道，得过去清理掉垃圾。清理掉垃圾后会有敌人出现，首先解决掉控制室出现的拿手枪的敌人，不然在这种距离两枪就可以搞定罗根。之后回到下面发生BOSS战。解决完BOSS后大水就涌进来了。

BOSS战

还是两个全副武装的敌人，这次只有利用周围环境和他们周旋，戴上热能探测器关注他们的位置，然后各个击破。

6-4 Leading the Blind

还好罗根跑得快，在大门即将关闭的前一刻跑了进来，捡回了一条命。扔两个炸弹解决掉两批敌人后进屋关掉阀门灭火，之后出门杀掉一个全副武装的敌人后从他身上搜出卡打开前面的门。在门里面终于找到了Dr.Shen Rei，刚找到他他就要求罗根当苦力，帮忙把X-Z-2破坏掉。按下SELECT指挥博士行动，用热能探测器找到博士的位置，到他对应位置上拉下摇杆，然后解除掉X-Z-2。解除完所有的X-Z-2后，下面的门开了，里面有几个全副武装的敌人，不过不会几个一起出现，一个一个解决掉吧。之后出大门和Lian Xing汇合后发现Bitar坐升降机逃跑了，罗根赶紧坐旁边的一辆升降机追了上去。

6-5 With Violent Intent

最后的决战了，升降机上有一件防弹衣，一个弹药补给箱，右前方有个机枪台，主要就靠这个机枪台来攻击。中途会不断出现敌人，要优先解决掉，趁着没敌人的空隙攻击旁边那台升降机的发动机。一共3个发动机，全部破坏之后Bitar出现在升降机上。这时戴上红外线眼镜找到Bitar所在升降机上的炸弹，在炸弹爆炸的同时，整个游戏宣告结束。(破坏发动机时最好先破坏一个，然后其余两个最好同时破坏，不然破坏第二个之后敌人出现数量会增多，这样就没空隙来攻击第三个发动机了)

罗根一行人逃到了地面上，Dr.Shen Rei对自己做的一切感到很内疚，他原本是想用自己的技术来改变世界的，结果却变成了这个样子。这时候Trinidad出现了，她要Dr.Shen Rei跟她走，博士知道自己是不可能躲得掉组织的追捕的，举枪自尽了。或许自杀对他来讲是最好的归宿。Trinidad的目标已经死亡，意味着任务已经结束了，只剩下Lian Xing抱着她丈夫的尸体痛哭。回到Teresa那里，发现Teresa倒在地上，指着罗根的身后。罗根转身发现Trinidad正举着双抢瞄准自己。罗根马上拔枪和Trinidad一阵近距离对射，Trinidad完成了她生命中的最后一个任务，而罗根也失去了知觉。

大牌制作

SCEA邀请了美国著名畅销小说家Greg Rucka（代表作为《Atticus Kodiak》）为本作撰写剧本，音乐则是《斯巴达300勇士》(300：March to Glory）的Azam Ali制作。

危机之源 最终幻想VII	Square Enix	A·RPG
PSP　CRISIS CORE –FINAL FANTASY VII –		日版
2007年9月13日	1人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

魔石的合成是《危机之源 最终幻想VII》的核心系统之一，上期由于篇幅所限，我们只提到了合成最高强化能力的方法，这次我们会从魔石系统最基础的知识开始，深入浅出地为大家比较详细地解说魔石合成的具体情况，希望能对大家有所启示。

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

研究中心 RESEARCH CENTER

文 曹纲　编 晴天　美编 anubis

合成系统完全解析



基础知识篇

首先要引入派阀（共32类）和段位（1～8）这两个新的概念。所谓派阀，可看作该魔石以及在合成时表现类似的魔石所组成的一个类，而段位则是指该魔石在派阀中的级别。全部魔石的派阀和段位大家可以参考接下来的表格，而为了便于大家查询，我们会按照魔石派阀将它们进行归类，其中フルケア以及ライブラ族的魔法（除ライブラ外）都不能通过其他派阀的魔石合成得到，这点大家在合成时一定要注意。

名称	派阀	段位	商店售价
ファイア	ファイア族	1	1000G
ファイラ	ファイア族	3	3000G
ブリザド	ブリザド族	1	1000G
サンダー	サンダー族	1	1000G
ブリザラ	ブリザド族	3	3000G
サンダラ	サンダー族	3	3000G
ファイガ	ファイア族	6	10000G
ブリザガ	ブリザド族	6	10000G
サンダガ	サンダー族	6	10000G
ケアル	ケアル族	1	1000G
ケアルラ	ケアル族	2	3000G
ケアルガ	ケアル族	4	–
フルケア	ケアル族	6	–
リジェネ	ケアル族	3	5000G
エスナ	エスナ族	1	3000G
デスペル	エスナ族	2	5000G
ステータス防御	エスナ族	4	40000G
バリア	バリア族	2	4000G
マバリア	バリア族	3	4000G
属性防御	バリア族	5	40000G
ウォール	バリア族	7	–

名称	派阀	段位	商店售价
ドレイン	ドレイン族	2	5000G
ドレイラ	ドレイン族	5	–
ドレイガ	ドレイン族	7	18000G
アスピル	ドレイン族	3	4000G
アスピガ	ドレイン族	6	–
ポイズン	ポイズン族	1	1000G
サイレス	ポイズン族	2	1000G
ストップ	ポイズン族	4	–
デス	ポイズン族	5	–
ダークファイア	Dファイア族	1	–
ダークブリザド	Dブリザド族	1	–
ダークサンダー	Dサンダー族	1	–
ダークファイラ	Dファイア族	3	–
ダークブリザラ	Dブリザド族	3	–
ダークサンダラ	Dサンダー族	3	–
ダークファイガ	Dファイア族	5	–
ダークサンダガ	Dサンダー族	5	–
ダークブリザガ	Dブリザド族	5	–
ヘルファイガ	Dファイア族	7	15000G
ヘルブリザガ	Dブリザド族	7	15000G
ヘルサンダガ	Dサンダー族	7	15000G

名称	派阀	段位	商店售价
グラビデ	グラビデ族	2	–
グラビガ	グラビデ族	4	15000G
暗黒	グラビデ族	5	–
クエイク	グラビデ族	7	18000G
3连サンダガ	アルテマ族	3	–
3连ファイア	アルテマ族	4	–
电击	アルテマ族	5	–
フレア	アルテマ族	6	–
エナジー	アルテマ族	7	–
アルテマ	アルテマ族	8	–
ジャンプ	ジャンプ族	1	–
ハイジャンプ	ジャンプ族	5	–
スカイポイズン	ターン族	5	–
スカイサイレス	ターン族	3	–
死のジャンプ	ターン族	6	–
回转攻击	ジャンプ族	3	–
回转攻击・改	ジャンプ族	7	–
ポイズンターン	ターン族	2	–
ストップターン	ターン族	4	–
デスターン	ターン族	7	–
ステータス攻击	ターン族	8	40000G
パワーアタック	パワー族	1	–
急所斩り	パワー族	3	–
爆裂剑	パワー族	6	–
ふきとばし	パワー族	5	–
属性攻击	パワー族	7	40000G
ポイズン剑	P剑族	1	–
サイレス剑	P剑族	2	–
ストップ剑	P剑族	4	–
死の剑	P剑族	5	–
デスペル剑	D剑族	7	–

名称	派阀	段位	商店售价
魔法剑ファイア	剑F族	1	–
魔法剑ブリザド	剑B族	1	–
魔法剑サンダー	剑T族	1	–
魔法剑ファイラ	剑F族	3	–
魔法剑ブリザラ	剑B族	3	–
魔法剑サンダラ	剑T族	3	–
魔法剑ファイガ	剑F族	5	10000G
魔法剑ブリザガ	剑B族	5	10000G
魔法剑サンダガ	剑T族	5	10000G
ドレイン剑	D剑族	2	10000G
パワードレイン	D剑族	5	14000G
スカイドレイン	D剑族	8	18000G
アスピル剑	D剑族	3	–
パワーアスピル	D剑族	6	–
盗む	盗族	2	–
アイテム达人	盗族	4	–
ぶんどる	盗族	6	–
钱投げ	盗族	8	–
ゴブリンパンチ	パンチ族	1	–
铁拳パンチ	パンチ族	2	–
マジカルパンチ	パンチ族	4	–
ハンマーパンチ	パンチ族	6	–
すてみパンチ	パンチ族	8	–
HPアップ	HP族	1	1000G
HPアップ改	HP族	3	–
HPアップ改贰	HP族	5	–
MPアップ	AP族	1	1000G
MPアップ改	AP族	3	–
MPアップ改贰	AP族	5	–
APアップ	MP族	1	1000G
APアップ改	MP族	3	–

魔石合成总表

	アルテマ族	エスナ族	グラビデ族	ケアル族	剑B族	剑F族	剑T族	サンダー族	ジャンプ族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	バリア族
アルテマ族	アルテマ族	エスナ族	グラビデ族	ケアル族	剑B族	剑F族	剑T族	サンダー族	ジャンプ族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	バリア族
エスナ族	エスナ族	エスナ族	グラビデ族	ケアル族	剑B族	剑F族	剑T族	Dサンダー族	ジャンプ族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	バリア族
グラビデ族	グラビデ族	エスナ族	グラビデ族	ケアル族	ジャンプ族	ジャンプ族	ジャンプ族	サンダー族	ジャンプ族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	バリア族
ケアル族	ケアル族	エスナ族	グラビデ族	ケアル族	剑B族	剑F族	剑T族	サンダー族	ジャンプ族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	バリア族
剑B族	剑B族	バリア族	パワー族	ケアル族	剑B族	剑T族	剑F族	剑F族	剑B族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	バリア族
剑F族	剑F族	バリア族	パワー族	ケアル族	剑T族	剑F族	剑B族	剑B族	剑F族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	バリア族
剑T族	剑T族	バリア族	パワー族	ケアル族	剑F族	剑B族	剑T族	剑T族	剑T族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	バリア族
サンダー族	サンダー族	エスナ族	グラビデ族	ケアル族	剑F族	剑B族	剑T族	サンダー族	剑T族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	バリア族
ジャンプ族	ジャンプ族	バリア族	パワー族	ケアル族	剑B族	剑F族	剑T族	剑T族	ジャンプ族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	バリア族
精神族	精神族	エスナ族	バリア族	ケアル族	エスナ族	エスナ族	エスナ族	バリア族	ジャンプ族	精神族	エスナ族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	バリア族
ターン族	ターン族	エスナ族	グラビデ族	ケアル族	剑B族	剑F族	剑T族	Dサンダー族	ターン族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	エスナ族
体力族	体力族	エスナ族	バリア族	ケアル族	エスナ族	エスナ族	エスナ族	バリア族	ジャンプ族	精神族	エスナ族	体力族	力族	盗族	D剑族	バリア族
力族	力族	エスナ族	パワー族	ケアル族	剑B族	剑F族	剑T族	剑T族	ジャンプ族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	D剑族	バリア族
盗族	盗族	エスナ族	グラビデ族	ケアル族	剑B族	剑F族	剑T族	サンダー族	ジャンプ族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	バリア族
ドレイン族	ドレイン族	エスナ族	ドレイン族	ケアル族	剑B族	剑F族	剑T族	ドレイン族	D剑族	精神族	D剑族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	バリア族
バリア族	バリア族	バリア族	グラビデ族	ケアル族	剑B族	剑F族	剑T族	サンダー族	ジャンプ族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	バリア族
パワー族	パワー族	バリア族	パワー族	ケアル族	剑B族	剑F族	剑T族	剑T族	ジャンプ族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	バリア族
パンチ族	アルテマ族	エスナ族	グラビデ族	ケアル族	剑B族	剑F族	剑T族	サンダー族	ジャンプ族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	バリア族
ファイア族	ファイア族	エスナ族	グラビデ族	ケアル族	剑T族	剑F族	剑B族	ブリザド族	剑F族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	バリア族
ブリザド族	ブリザド族	エスナ族	グラビデ族	ケアル族	剑B族	剑T族	剑F族	ファイア族	剑B族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	バリア族
ポイズン族	ポイズン族	エスナ族	ポイズン族	ケアル族	剑B族	剑F族	剑T族	Dサンダー族	P剑族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	エスナ族
魔力族	魔力族	エスナ族	グラビデ族	ケアル族	Dブリザド族	Dファイア族	Dサンダー族	サンダー族	ジャンプ族	精神族	ポイズン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	エスナ族
ライブラ族	アルテマ族	エスナ族	グラビデ族	ケアル族	剑B族	剑F族	剑T族	サンダー族	ジャンプ族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	バリア族
AP族	AP族	エスナ族	ジャンプ族	ケアル族	ジャンプ族	ジャンプ族	こう	サンダー族	ジャンプ族	精神族	ジャンプ族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	バリア族
Dサンダー族	Dサンダー族	エスナ族	グラビデ族	ケアル族	Dファイア族	Dブリザド族	Dサンダー族	Dサンダー族	剑T族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	エスナ族
Dファイア族	Dファイア族	エスナ族	グラビデ族	ケアル族	Dサンダー族	Dファイア族	Dブリザド族	Dブリザド族	剑F族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	エスナ族
Dブリザド族	Dブリザド族	エスナ族	グラビデ族	ケアル族	Dブリザド族	Dサンダー族	Dファイア族	Dファイア族	剑B族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	エスナ族
D剑族	D剑族	エスナ族	ドレイン族	ケアル族	剑B族	剑F族	剑T族	ドレイン族	D剑族	精神族	D剑族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	バリア族
HP族	HP族	エスナ族	バリア族	ケアル族	エスナ族	エスナ族	エスナ族	バリア族	ジャンプ族	精神族	ポイズン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	バリア族
MP族	MP族	エスナ族	グラビデ族	ケアル族	Dブリザド族	Dファイア族	Dサンダー族	サンダー族	ジャンプ族	精神族	ポイズン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	エスナ族
P剑族	P剑族	エスナ族	グラビデ族	ケアル族	剑B族	剑F族	剑T族	Dサンダー族	P剑族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	エスナ族
SPターボ族	SPターボ族	エスナ族	グラビデ族	ケアル族	剑B族	剑F族	剑T族	サンダー族	ジャンプ族	精神族	ターン族	体力族	力族	盗族	ドレイン族	バリア族

名称	派阀	段位	商店售价
APアップ改贰	MP族	5	–
力アップ	力族	1	1000G
力アップ改	力族	3	–
力アップ改贰	力族	5	–
体力アップ	体力族	1	1000G
体力アップ改	体力族	3	–
体力アップ改贰	体力族	5	–
魔力アップ	魔力族	1	1000G
魔力アップ改	魔力族	3	–
魔力アップ改贰	魔力族	5	–
精神アップ	精神族	1	1000G
精神アップ改	精神族	3	–
精神アップ改贰	精神族	5	–
SPターボ魔法	SP族	4	–
SPターボ攻击	SP族	5	–
SPターボ	SP族	6	–
SPバリア	SP族	7	–
SPマスター	SP族	8	–
ライブラ	ライブラ族	1	1000G
ダッシュ	ライブラ族	3	5000G
れんぞくま	ライブラ族	8	30000G
八刀一闪	ライブラ族	8	10000G
ハードラッシュ	ライブラ族	8	10000G
エアストライク	ライブラ族	8	10000G
メテオショット	ライブラ族	8	10000G
いやしの波动	ライブラ族	8	10000G
ラッキースター	ライブラ族	8	10000G
アポカリプス	ライブラ族	8	10000G
地狱の火炎	ライブラ族	8	10000G
メガフレア	ライブラ族	8	10000G
斩铁剑	ライブラ族	8	10000G
转生の炎	ライブラ族	8	10000G
エクサフレア	ライブラ族	8	10000G
チョコボキック	ライブラ族	8	10000G
针千本	ライブラ族	8	10000G
杀意の一击	ライブラ族	8	10000G
勇气百倍	ライブラ族	8	10000G
モーグリパワー	ライブラ族	8	10000G
アイテム强夺	ライブラ族	8	10000G



合成规则篇

魔石合成的规则其实并不复杂，大家可以以"魔石A(族A段a)+魔石B(族B段b)=魔石C(族C段c)"为例，按照以下规则来依次判断即可：

① 魔石C的派阀由合成素材的两个魔石的派阀决定，具体可参考下方的合成总表。

② 魔石C的段位则由合成素材的两个魔石的段位决定，具体为A、B中的较大者。

③ 如果魔石A、B中有一个MASTER的，则②中得到的段位还得再+1。

④ 如果魔石A、B中两个都是MASTER的，则②中得到的段位再+2。

⑤ 获得段c的具体数据后可根据派阀C的段位分布来确认具体的合成结果。例如ファイア族所属的魔石有三个，具体是ファイア(1段)、ファイラ(3段)、ファイガ(5段)，派阀C是ファイア族的话，那么合成的结果就是ファイア(1～2段)、ファイラ(3～4段)、ファイガ(5～8段)，这些区段就是由原本所属魔石来划分出的，那些不可合成的不计。

我们来举一个最简单的例子，サンダー(サンダー族1段)+ブリザド(ブリザド族1段)，根据合成表可知合成后的魔石为ファイア族，段位为1，那么具体就应该是ファイア。如果サンダー和ブリザド有一个是MASTER，那么合成后的段位为2，仍然为ファイア；两个均为MASTER的话，合成后段位为3，那结果就是ファイラ，也就是サンダー(MASTER)+ブリザド(MASTER)=ファイラ的合成公式。

另外需要特别提醒的是，第五个规则有一个特例，那就是エスナ族中的エスナ(1段)、デスペル(2段)、ステータス防御(4段)这三个魔石，它们与任意魔石合成的结果必然是エスナ(1、3段)、デスペル(2、5段)、ステータス防御(4、6、7、8段)中的某种情况，利用这点我们可以满足某些特别的需求。最后查询合成表时，合成素材中高段位的为表格上方一行，低段位的为左方一列，双方段位相同的话，高等级的为上；等级也相同则按照上方排列顺序，靠前的为上方。

合成进阶篇

虽然我们已经讲解了基本的合成资料，不过合成后还有其他方法造成数据的变动，例如合成后魔石的等级、附加的能力，添加道具的作用等等，下面依次进行说明。

魔石等级

①一般情况下合成后魔石等级为1。

②合成素材两个都是MASTER的话，合成后的魔石也为MASTER。

③合成素材一方为MASTER，但是另一方与之是同一派阀，那合成后的魔石也为MASTER。

附加能力

①合成后附加的能力取决于合成双方附加能力较高的一方。例如合成素材附加的分明是力+3和魔力+5，那合成后附加的就是魔力；至于HP、MP和AP，它们+100%就相当于特定的能力+10。

②附加的具体能力数值由合成素材双方附加的能力值决定。具体为高数值的一方+低数值的一方/2，小数点部分舍去；低数值一方没有附加数据时，结果为+0或者+1；如果合成素材双方有MASTER的话，获得的数值再+1。

添加道具

①添加药品是有能力极限的(エーテル)，例如ポーション最多加到100%，再高加99个也不会改变。

②某些物品在增加能力的同时也会改变合成后的能力值，具体情况见下表：

物品	效果
英雄の药	力+1
アダマンタイト	体力+1
ダークマター	魔力+1
ミスリル	精神+1
ギザールの野菜	运+1
デブチョコボの羽	HP+10%
ルナハープ	MP+10%
ゼイオの实	AP+10%

③有几个特殊的物品，在合成时可以使得合成后的段位+1(选择1个即可)：

物品	最高段位
星のペンダント	5
カーボンバングル	6
プラチナバングル	7

上表中最高段位是指+1后可达到的最高段位，例如原本合成后段位为6，加上プラチナバングル后合成后段位为7；但是如果原本就为7，那加上后仍然为7。举个实际例子，フレア(アルテマ族6段)+3连サンダガ(アルテマ族3段)，合成的结果是フレア，但是フレア+3连サンダガ+プラチナバングル，合成的结果则是エナジー(アルテマ族7段)。



パワー族	パンチ族	ファイア族	ブリザド族	ポイズン族	魔力族	ライブラ族	AP族	Dサンダー族	Dファイア族	Dブリザド族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族
パワー族	パンチ族	ファイア族	ブリザド族	ポイズン族	魔力族	アルテマ族	AP族	Dサンダー族	Dファイア族	Dブリザド族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族
パワー族	エスナ族	Dファイア族	Dブリザド族	ポイズン族	魔力族	エスナ族	AP族	サンダー族	ファイア族	ブリザド族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族
パワー族	グラビデ族	ファイア族	ブリザド族	ポイズン族	魔力族	グラビデ族	AP族	Dサンダー族	Dファイア族	Dブリザド族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族
パワー族	ケアル族	ファイア族	ブリザド族	ケアル族	魔力族	ケアル族	AP族	サンダー族	ファイア族	ブリザド族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族
剣B族	剣B族	剣T族	剣B族	P剣族	魔力族	剣B族	AP族	Dファイア族	Dサンダー族	Dブリザド族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族
剣F族	剣F族	剣F族	剣T族	P剣族	魔力族	剣F族	AP族	Dブリザド族	Dファイア族	Dサンダー族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族
剣T族	剣T族	剣B族	剣F族	P剣族	魔力族	剣T族	AP族	Dサンダー族	Dブリザド族	Dファイア族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族
剣T族	サンダー族	ブリザド族	ファイア族	Dサンダー族	魔力族	サンダー族	AP族	Dサンダー族	Dブリザド族	Dファイア族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族
パワー族	ジャンプ族	剣F族	剣B族	P剣族	魔力族	ジャンプ族	AP族	剣T族	剣F族	剣B族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族
パワー族	精神族	バリア族	バリア族	エスナ族	魔力族	精神族	AP族	エスナ族	エスナ族	エスナ族	ドレイン族	HP族	MP族	エスナ族	SPターボ族
パワー族	ターン族	Dファイア族	Dブリザド族	ポイズン族	魔力族	ターン族	AP族	Dサンダー族	Dファイア族	Dブリザド族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族
パワー族	体力族	バリア族	バリア族	エスナ族	魔力族	体力族	AP族	エスナ族	エスナ族	エスナ族	D剣族	HP族	MP族	エスナ族	SPターボ族
パワー族	力族	剣F族	剣B族	P剣族	魔力族	力族	AP族	剣T族	剣F族	剣B族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族
パワー族	盗族	ファイア族	ブリザド族	ポイズン族	魔力族	盗族	AP族	Dサンダー族	Dファイア族	Dブリザド族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族
D剣族	ドレイン族	ドレイン族	ドレイン族	ドレイン族	魔力族	ドレイン族	AP族	ドレイン族	ドレイン族	ドレイン族	D剣族	HP族	MP族	D剣族	SPターボ族
パワー族	バリア族	ファイア族	ブリザド族	ポイズン族	魔力族	バリア族	AP族	Dサンダー族	Dファイア族	Dブリザド族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族
パワー族	パワー族	剣F族	剣B族	P剣族	魔力族	パワー族	AP族	剣T族	剣F族	剣B族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族
パワー族	パンチ族	ファイア族	ブリザド族	ポイズン族	魔力族	パンチ族	AP族	Dサンダー族	Dファイア族	Dブリザド族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族
剣F族	ファイア族	ファイア族	サンダー族	Dファイア族	魔力族	ファイア族	AP族	Dブリザド族	Dファイア族	Dサンダー族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族
剣B族	ブリザド族	サンダー族	ブリザド族	Dブリザド族	魔力族	ブリザド族	AP族	Dファイア族	Dサンダー族	Dブリザド族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族
P剣族	ポイズン族	Dファイア族	Dブリザド族	ポイズン族	魔力族	ポイズン族	AP族	Dサンダー族	Dファイア族	Dブリザド族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族
パワー族	魔力族	ファイア族	ブリザド族	ポイズン族	魔力族	魔力族	AP族	Dサンダー族	Dファイア族	Dブリザド族	ドレイン族	HP族	MP族	ポイズン族	SPターボ族
パワー族	パンチ族	ファイア族	ブリザド族	ポイズン族	魔力族	ライブラ族	AP族	Dサンダー族	Dファイア族	Dブリザド族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族
ジャンプ族	AP族	ファイア族	ブリザド族	ポイズン族	魔力族	AP族	AP族	Dサンダー族	Dファイア族	Dブリザド族	D剣族	HP族	MP族	ジャンプ族	SPターボ族
剣T族	Dサンダー族	Dブリザド族	Dファイア族	Dサンダー族	魔力族	Dサンダー族	AP族	Dサンダー族	Dブリザド族	Dサンダー族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族
剣F族	Dファイア族	Dファイア族	Dサンダー族	Dファイア族	魔力族	Dファイア族	AP族	Dファイア族	Dファイア族	Dブリザド族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族
剣B族	Dブリザド族	Dサンダー族	Dブリザド族	Dブリザド族	魔力族	Dブリザド族	AP族	Dブリザド族	Dサンダー族	Dファイア族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族
D剣族	D剣族	ドレイン族	ドレイン族	ドレイン族	魔力族	D剣族	AP族	ドレイン族	ドレイン族	ドレイン族	D剣族	HP族	MP族	D剣族	SPターボ族
パワー族	HP族	バリア族	バリア族	エスナ族	魔力族	HP族	AP族	エスナ族	エスナ族	エスナ族	D剣族	HP族	MP族	ポイズン族	SPターボ族
パワー族	MP族	ファイア族	ブリザド族	ポイズン族	魔力族	MP族	AP族	Dサンダー族	Dファイア族	Dブリザド族	D剣族	HP族	MP族	ポイズン族	SPターボ族
P剣族	P剣族	Dファイア族	Dブリザド族	ポイズン族	魔力族	P剣族	AP族	Dサンダー族	Dファイア族	Dブリザド族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族
パワー族	SPターボ族	ファイア族	ブリザド族	ポイズン族	魔力族	SPターボ族	AP族	Dサンダー族	Dファイア族	Dブリザド族	D剣族	HP族	MP族	P剣族	SPターボ族

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

敏锐洞察市场风云变幻 软硬件实用信息综合报道

主持人语

PSP-2000的破解日渐成熟，Wii的D2CKEY也正式面世，有了这两个杀手级条件，PSP和Wii在国内受欢迎程度可想而知。可能由于三红问题至今未得到彻底解决，导致X360的硬件周边几乎在国内难寻踪影。本月底我们就将迎来欧美热卖游戏《吉他英雄III》以及下个月的《摇滚乐队》，如果不用专用吉他操控产品来玩这两款游戏的话，那只能获得不到一半的乐趣。可惜，以目前X360在国内的现况来看，这种周边是不可能诞生了。

HACKER 破解直击 Hacker inside

文 Raeca

Dark_AleX作品三联发

1 神奇电池刷机程序V3版发布

```
Press X to install 3.71 M33
Press O to install original 3.71
Press [] to dump the nand
Press L+R+start+home to restore nand dump (dangerous!)
```

此次更新主要是加入了对PSP-2000屏幕显示的修正，刷机再也不用黑屏操作，并且修改了刷机程序由补丁覆盖为完全文件写入，可以修复先前因程序BUG而变砖的PSP-2000。另外，刷机内核由3.60 M33自制系统升级至3.71 M33自制系统，同时对应1000型和2000型PSP主机，无论当前系统版本为多少，刷机后均将升级至3.71 M33。

使用方法：神奇记忆棒制作方法请参考先前杂志说明，下载傻瓜包解压至系统根目录即可更新至最新版刷机程序。关闭主机电源，插入神奇记忆棒与神奇电池，机器将自动开机，并进入刷机菜单：

按X键，直接安装3.71 M33自制系统；

按○键，直接安装3.71官方系统；

按□键，将整块固件芯片内的数据备份至记忆棒，生成nand-dump.bin；

按L+R+Start+Home 把之前备份的nand-dump.bin文件重新刷回固件芯片。

根据提示，按下X键开始刷机，其过程将持续3分钟，当出现，即可按按X键关机，卸下神奇记忆棒与神奇电池再次开机便完成了全部安装过程。

2 1000型3.71 M33自制系统1.50内核补丁

Dark_AleX兑现了先前的诺言，发布了3.71 M33自制系统的1.50实模式补丁，令先前无法在3.71实模式下运行的自制软件能够在3.71 M33系统上运行。该补丁为独立安装，对应3.71 M33和之后发布3.71 M33-2系统，但令人遗憾的是补丁仅对应1000型PSP，2000型PSP仍旧因为硬件驱动问题，而无法使用1.50实模式运行那些早期的自制程序。

3 3.71 M33-2自制系统更新

于10月3日发布的3.71 M33-2自制系统补丁是3.71 M33系统的最新修正版，支持PSP-1000与PSP-2000，修正了先前系统中的存在一些问题，并改进了2000型PSP的USB充电功能：

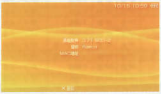
· 修正了通过USB连接拷贝超过32256字节的文件出现错误的问题；

· 对于PSP/GAME/UPDATE目录下的系统升级包将会默认以3.71核心启动；

· VSH插件菜单在按键正在使用的情况下不会激活，避免了SELECT按键失效的问题；

· 在恢复模式中禁用VSH插件，防止变砖。

· 如果是2000型PSP，则将允许直接使用USB进行充电。



其中的USB充电功能，需要在恢复菜单中开启方可使用，开启方法：

按住R 键开机，选择第二项Configuration，按X键进入；按X键，将最后一项Charge battery when USB cable plugged设置为Enabled。

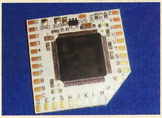
Wii主机系统版本升级至3.1

任天堂于10月10日发布了Wii主机的最新版本系统——3.1，这次更新主要在于改进网络浏览器的功能改进，让浏览操作更加简便，并且还支持通过主机背部的USB接口连接通用型USB键盘进行文字输入。

详细更新内容

1. 浏览器对应USB键盘输入；
2. 浏览器将能够Wii Remote选取部份文字，并对其进行搜寻；
3. 浏览器中的书签功能增加发送书签的功能，可以将网址通过Wii网络发送给自己的好友；
4. 可直接点击留言板信件里的链接启动Wii浏览器进行访问；
5. 投票频道可使用USB键盘输入；

D2CKEY突袭新主板



▲D2CKEY直读芯片。

众所周知，由于第一代Wii主板光驱控制芯片(DMS/D2A/D2B)的Serial Port接口存在漏洞可用于写入代码，从而跳过光盘检测运行盗版光盘。对此任天堂方面首先是针对已经制造出的D2B芯片进行"硬"修改，将芯片上的几个引脚截去，令直读芯片无从连接与安装，但这种处理治标不治本，不少国内的改机师傅仍然可以通过飞线来达到连接的目的。随后，任天堂便推出了第二代光驱控制芯片D2C，该芯片在内部完全屏蔽了Serial Port接口存在漏洞，令原有的直读芯片无法通过在运行代码中植入脚本跳过光驱检测运行盗版光盘。

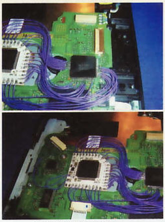
对此，Wiikey小组通过两个月时间的研究和开发，成功地使用Actel公司的ProASIC3 A3P060型FPGA芯片为核心推出了新型直读D2CKEY，破解了D2C芯片的保护机制。ProASIC3 A3P060与EZ5所使用的最新型号ProASIC3 A3P250一样，具备低功耗、高安全性、高性能，以及固件错误免疫力，能够提供最高保密水平的数据监控及管理。所以通过Wiikey小组编写的智能代码修正系统(ICMS)，在主机运行过程中不断的侦测光驱控制芯片的数据，并实时地做出修正，彻底地将检测功能屏蔽。

D2CKEY的产品特点

- 直读同区Wii的原版与盗版光盘
- 直读同区BGC的原版与盗版光盘
- 美、日机直读不同NTSC区域的Wii和NGC的游戏
- 支持部分不同PAL制式的美版与日版的Wii与NGC盗版光盘
- 改善刻录碟的读取
- 支持以Wii光盘的读盘速度运行NGC游戏
- 针对NGC游戏的声音流修正
- 运行NGC自制程序使用DVD-5和DVD-9光盘
- 支持多光盘片的NGC游戏
- 支持多光盘片的Wii和NGC游戏
- 不再修改随机存储器内的数据让芯片无法被防改机程序检测到
- 完全的Wii光驱命令集模拟

智能代码修正系统的技术优势：

- 完全屏蔽Wii主机的自我侦测和光盘侦测；
- 完全的正版盘片模拟；
- 由于改变了屏蔽机制，从而修正了先前Wiikey直读对于刻录碟的兼容性问题。



▲31条飞线安装D2CKEY。

本栏目内容仅供参考及研究使用。

D2CKEY的安装却极其复杂，需要在D2C芯片上的细小引脚上焊接上29条飞线，另外在主板上还有2条供电连接，共计31条，安装难度可想而知。所以，玩家请勿擅自尝试，而务必由专业人员代为安装，故这里就不再赘述相信的安装过程，根据图例将芯片引脚一一连接即可。另外，对于全区的支持需要在直读芯片上进行焊点的“跳线”设置，这个也由专业人员在安装时连接即可。尽管安装过程如此繁琐，但D2CKey在安装后的使用却是极其简单易用，无需像前辈Wiikey那样进行设定、更新、升级，就能保证今后的游戏兼容和正常使用。

经过实际测试，新版主机安装D2CKEY后与使用Wiikey的老版主机相比，能够完美直接运行各区域版本的盗版游戏，但仍会出现不同区域系统的跨区域升级问题。由于Actel ProASIC3 A3P060芯片成本高昂，所以目前国内还仍未出现有Clone版D2CKEY直读。而原版D2CKEY芯片的价格在400元至500元之间，价格仍旧十分高昂。

Wiikey内核升级至1.9b

在新直读问世之时，Wiikey小组并没忘记老产品的内核更新，升级时需要将软件升级最新版本号为1.9b的内核主要在于修正了NGC游戏运行时的一些问题：

· 修正NGC游戏运行时声音流存在的BUG
· 支持自制软件及多合一游戏使用DVD-9盘片刻录
· 支持使用Wii游戏读取速度运行NGC游戏
· 完全支持NGC全区游戏，无需再使用启动盘进行引导
· 支持3.0之后系统直接启动Wiikey工具盘
· NGC游戏可直接使用reset键重启


▲对应老型号主机的Wiikey直读。

GBALPHA发布M3DS Real新产品

M3DS Real是GBALPHA（电影卡）公司所推出的最新产品，该卡支持免刷机运行NDS游戏，支持金手指软复位等扩展功能，其最大特色是强大的多媒体PDA扩展功能，目前经济版的官方建议零售价为198元，而附带震动卡的震动实惠装的建议零售价为228元。

产品特点：

· 虚拟CLEAN ROM驱动F-Real系统（NEURO-FUZZY）
· 全触摸动态图形界面操控
· 内置引导系统和外置多功能双系统
· 整合影音多媒体扩展组件
· 先进的DSM解码再生和水晶引擎III显像引擎
· 可安装TouchPod数字助理系统
· 新Real Link（支持“快速一键通”）
· 支持DIY软件自动DLDI（动态编译设备接口）
· 带即时存档的多功能NDS/GBA金手指*1
· 具备GBA游戏扩展功能和联动功能*2
· 自弹式microSD卡插槽
· 全面支持SDHC大容量标准
· 附送microSD读卡器（USB 2.0）
· 附带M3DS Real和microSD卡共用收纳盒
· 简体中文全彩产品用户使用手册
· 可享受影音魔力盒免费下载增值服务
· 卡带本体1年保修（同行业最长）



EZ5发布最新内核1.61



经过数月的潜心开发，EZFLASH小组终于发布了EZ5烧录卡的最新内核1.61。此次更新在原有硬件基础上进行，完全重新了内核的所有环节，彻底抛弃了老内核的存档列表系统，对于任何NDS游戏都能做到存档自动侦测判别，加入了内置混合读取模式，提升TF卡兼容性使任何NDS游戏均不拖慢。而在多媒体系统方面，以Moonshell 1.71为核心的新版内核，不仅支持MP3音乐播放和JPG图片浏览，更是支持了最新的画面更为清晰的DPG2电影格式。

本文涉及软件及内核更新文件下载地址：http://blog.levelup.cn/members/raeca/

其中特别推荐Raeca制作的3.71 M33-2版神奇电池刷机傻瓜包，刷机后即成为3.71 M33-2系统，自动设置为简体中文系统，支持中文MP3 ID3信息显示，并自动激活WMA与FLASH播放功能。

市场风向标

PSP-2000价格大幅波动，突破1900元。

随着黄金周的到来，PSP-2000随着破解系统的成熟，许多玩家都选择在此时入手新款主机。然而由于遭遇海关扣押以及批发商联合控制出货等原因，造成市场上的PSP-2000一度供不应求，价格不断攀升，短短两周时间便由便最初的1300元疯涨至1900元，涨价幅度高达46%。但尽管如此，依旧无法阻挡玩家们的购机热情，毫无悬念的成为了本次假期的主角。目前，随着假日的过去，PSP-2000的价格已经回落至正常水平，仅需1400元即可入手。而另一方面，市场上开始出现组装8GB组装记忆棒，但经过调查，这批记忆棒介皆为修改了控制芯片的“扩容棒”，实际容量不超过4GB，请广大玩家切毋购买8GB组棒。

在PSP-2000带动的新一轮的购机热潮面前，NDSL的表现则要逊色许多，但也因假日而有所上涨，目前主机价格稳定在1100元。而著名烧录卡厂商也选择在国庆假日推出了最新产品M3DS Real，与R4相比，M3DSR在优越的游戏兼容性的基础上增加了更为强大的多媒体播放与PDA组件。官方零售价为198元，与R4一致，但因货源稀少，目前普遍价格在240元上下。

随着针对D2C芯片的新型直读D2CKEY的出现，Wii的开始在国内市场复苏，先前奇货可居的可安装Wiikey的D2B芯片老版主机的价格有有所下调，2200元左右即可入手。而D2CKEY芯片尽管已经问世，但因为价格高昂的原因，国内还鲜有店家开始销售。

除此以外，PS2、X360以及PS3(80GB)的价格与前期相比并没有太大的变化，分别为1180元、2600元以及3900元。

接下来让我们看看国内的北京、上海、广州三地的主机及周边的详细价格：

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS3主机(80GB)	3900元	4100元	3800元
原装手柄	320元	330元	310元
原装色差线	260元	240元	240元
原装1.5PP HDMI高清线	350元	320元	330元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
iDSL主机	1200元	1240元	1180元
NDSL主机	1060元	1080元	1080元
NDSL（玫瑰银、光则银）	1230元	1260元	1250元
R4	198元	210元	190元
M3DS Real(经济版)	250元	228元	228元
DS FRIE CARD/N-CARD(16Gb)	220 元	210元	210元
EZ FLASH 5	170元	170元	160元
EZ 3in1扩展卡	120元	128元	120元
Ewin扩展卡	90元	90元	80元
金士顿 1GB TF卡(日产)	110元	110元	105元
金士敦 2GB TF卡(日产)	180元	190元	180元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
Wii主机(已改Wiikey)	2200元	2300元	2250元
Wii主机(未改)	2000元	2000元	1950元
双节棍(左+右)	380元	420元	400元
高仿色差线	50元	40元	40元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PSP-1000主机	1300元	1320元	1280元
PSP-2000主机	1400元	1380元	1380元
PSP-2000原装色差线	280元	290元	260元
PSP-2000高仿色差线	60元	60元	55元
2GB高速组棒(1959MB)	160元	160元	150元
4GB高速组棒(3839MB)	260元	260元	250元
全新试玩引导盘	90元	90元	90元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
X360主机	2620 元	2630元	2600元
原装手柄(无线)	320元	330元	320元
原装手柄(有线)	280元	270元	260元
原装VGA线	280元	250元	250元
火牛(直插电源)	120元	110元	110元
手柄充电套装	160元	140元	120元
原装无线方向盘	1300元	1300元	1300元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS2主机(已改)	1180元	1180元	1160元
原装手柄	120元	110元	110元
高仿手柄	40元	45元	30元
8M原装记忆卡(含限定版)	110元	120元	110元

市场报价信息更新截至2007年10月15日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

栏目主持 纱迦

360全方位

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向 为您全方位了解X360铺平畅通之路



作为一名“成就犯”、“资浅”“软饭”和游戏杂志编辑，我现在最希望看到的事情就是——比尔·盖茨同志面对全世界媒体大手一挥：某年某月某日之后出厂的X360已经完全杜绝了三红！还没买的人就赶快出手吧！

可惜目前大门还不敢放出这种狠话。《光环3》已经如期发售，不过“FINISH THE FIGHT”的豪言终于没能成功。这归根结底也还是三红惹的祸。至于5月份的BAN机事件目前已经没人提了，被封的自然是断了想法，没被封的上网偷着乐。说到这里我又想到了一位网友所说的话：如果X360不三红、不BAN机，那是多么完美的一台机器啊！

编辑360日记

设计失误？

国庆节期间，多边形搬来《光环3》限定版主机一套，据他说是帮朋友带的，不过我表示怀疑——当然这和日记无关，我想说的是，拜这台主机所赐我总算见识到HDMI输出的X360画面了。

目前新版的豪华版X360均自带HDMI输出方式，有了这个设定，就可以实现目前的画面极限——1080p。目前大部分进口HDTV都不支持分量上1080p（请无视号称支持分量上1080p的国产HDTV）。不过在我插上HDMI线后突然发现一个问题：光纤怎么接？

原本光纤是插在X360的分量线上的，这样就可以对应5.1声道。不过HDMI线上没有光纤口，而HDMI线的插口偏偏又在原来的分量线插口附近，接了HDMI线后就不能接分量线，如此一来岂不是就要告别5.1声道了？难道至高的视觉享受竟然和究极的听觉享受不能共存？

仔细一分析，这显然是不可能的。于是我们便打电话给相关人士，最后得知：要想既用HDMI又用5.1声道，得买一个专门的装置来转换，这个装置的价格大约是300元。

针对这个问题，我和多边形等人展开了讨论。有人认为是微软故意这么做的，为的就是要赚你这300元（大门：你得揣摩消费者的心理。他们既然肯为1080p和5.1声道花上万大洋，就不会在乎这区区300元）；还有人认为这纯粹是设计上的失误，因此只能用这个300元的玩意儿来补救。

我个人比较倾向于后者。先不论我的猜测是对是错，X360最大的设计失误是三红这一点是毫无疑问的。不知软饭们意识到没有：若不是三红，X360早就应该把PS3甩在身后了！微软的确应该好好检讨一下了！



［文：纱迦　插图：游宇翔］

近期X360相关新闻，用打油诗来概括那就是：《光环3》狂销，360热卖，新机器狂多，试玩版满载。凭借着《光环3》的大卖，X360也一扫三红的晦气，在全球销量大幅上涨。而Xbox LIVE上最近也是动作频频，很多我们在TGS上玩到的试玩版都已经可以下载了。

●在日本长期疲软的X360也终于有了扬眉吐气的时候。在2007年9月24日～9月30日这一周内，《光环3》勇夺游戏销量榜头名，这也是X360游戏在日本市场最辉煌的时刻。而X360主机的销量也成倍增长，不过因为基数过低，因此还是太少。

●尽管官方没有宣布，不过近日据玩家检查的结果，《光环3》限定版主机已经采用了传说中的以65nm工艺生产的CPU，主板构造与过去的90nm版也有很大区别。这使得《光环3》限定版主机的散热效果比过去要好得多。有消息称65nm版的X360均是在2007年8月24日生产的，你可以从X360的条形码上看出来。

●北美地区于10月底将开始发售双游戏同捆版X360。这个版本的X360免费赠送两款X360游戏，它们是《极限竞速2》和《漫画英雄 终极联盟》。这个同捆版也分为精英版和豪华版两种规格，售价与目前市面上的精英版和豪华版相同，分别为449.99和349.99美元。单从售价来看，这个版本为玩家省下了90美元。

●据《X360揭秘》和《打开Xbox》两本书的作者Dean Takahashi于近日透露，微软将对主机的图形芯片GPU进行改进，采用65nm技术制造的GPU将于明年8月正式进驻X360主机，代号为“碧玉”（Jasper）。目前新版X360已经采用了65nm的CPU，“碧玉”出现后应该能够完全杜绝三红问题。

●倍受玩家关注的X360版《VR战士5 Live Arena》目前已经在Xbox LIVE上放出了试玩版。编辑部于第一时间进行了试玩。据编辑部内打了数百小时PS3版《VR战士5》的一刀评价，两个版本的光源效果有明显不同。不过由于是试玩版，因此不便进行进一步评价。本作定于12月6日发售，能够上LIVE与全世界玩家对战是游戏的最大特色。

●今年夏天微软在日本举行了名为“X360百款游戏大奖”的活动，这个活动设置了3名大奖，中奖者可以获得100款X360游戏。现在这三名幸运儿已经诞生，其中一位还兴奋地把自己的战利品拍了照放到网上。看到这张照片，你是否有一种打人的冲动？

360大事记



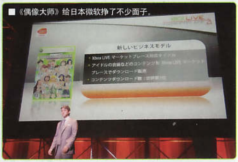
●近期X360上的焦点当然是《光环3》，它已经“谋杀”你多少游戏时间了？近期将要出版的《X360玩家专门志》Vol.3和《游戏光环DVD》第29辑联手收录了超级详尽的“《光环》系列”文字以及影像内容，《专门志》挖掘《光环3》深层次内涵，《DVD》为大家展现波澜壮阔的游戏剧情，双管其下，一定能够让你对《光环》全系列了解得透彻无比。

360事件

奇迹的旋风

《偶像大师》自今年1月发售以来，在日本好评如潮，并凭借每月推出的服装、饰品等付费下载内容成为日本玩家的话题之作，在游戏普遍疲软的日本X360市场刮起一股强劲的旋风。日本玩家将自己制作的游戏视频上传至YOUTUBE、NICONICO等视频网站，也极大地带动了游戏的人气，在全世界都引起了不小的反响。

10月3日，日本微软正式宣布，X360游戏《偶像大师》将于11月1日推出白金珍藏版（即廉价版），售价为2800日元。《偶像大师》目前在二手市场游戏的价格始终保持在5000日元以上，白金珍藏版的发售有望给这款游戏划上一个圆满的句号。下面让我们来回顾一下《偶像大师》在一年间走过的光辉历程。



■《偶像大师》给日本微软挣了不少面子。

2006年9月	东京游戏展上NBGI展台举办《偶像大师》活动，一度造成交通堵塞，险些酿成事故，一举成为当届展会上最具人气的活动。
2007年1月25日	X360版《偶像大师》正式发售。付费下载内容同日开放。
2007年2月21日	第2弹付费下载内容开放。此后每个月都会更新付费下载内容，直到9月。
2007年6月13日	在东京六本木举办的《信赖铃音 肖邦之梦》完成纪念会上，Xbox事业本部长泉水敬透露，《偶像大师》前5弹付费下载内容的收入已经超过1亿日元。
2007年9月12日	在微软东京游戏展展前发布会上，泉水敬透露，目前Xbox LIVE累计下载次数超过2亿2千万。其中《偶像大师》的付费下载内容数量为全世界第3名。
2007年9月22日	《偶像大师》获得日本游戏大赏2007特别赏。

360 拍案

你不该杀人，除非在教堂的电子游戏里

美国《纽约时报》10月8日报道：在美国，数以百计的牧师为吸引年轻人来教堂使用了一种非常手段：《光环3》。这一做法引起了人们的忧虑，批评声也不绝于耳。

购买《光环3》的人必须是年满17岁的青年，因为它被定级为只适合成年人，但这并未阻止新教在美国各地的教会负责人和青年中心举办盛大的《光环》之夜活动。青年中心摆满了电子游戏控制台，这样许多青少年就可以聚在游戏机前拼个你死我活。

通俗文化和福音传道共同向教堂发起了挑战，就像上世纪60年代的赌博游戏一样。人们激烈辩论的一个问题是：教堂为吸引年轻人应该走多远。

采取支持态度的教会负责人远未采取守势，他们称赞《光环》是一种现代化、有时异常有效的工具。他们说，电子游戏能有效吸引难以捉摸的男孩和青年男子。

丹佛恩格尔伍德区教堂的青年牧师格雷格·巴伯说，一旦他们（未成年人）来玩游戏，他们就会留下来听他宣讲基督教教义。科罗拉多州一非营利组织的青年牧师专家莱恩·帕尔默说，数以百计的教堂都利用《光环3》游戏与年轻人联系，这种做法十分普遍。该组织最近就如何利用《光环3》来宣扬其信仰向5万年轻人发出电子邮件。它提供的诀窍之一就是：利用这款游戏的主题来讨论善良与邪恶的话题。

10月12日下午2点上线战《光环3》，图为当时的玩家在线情况。从图中可以看出，正处于晚上10点黄金时间的北美已经被《光环3》给完全点亮了，欧洲地区也有不少玩家加入战团，其中又以英国玩家最为热情。我天朝上国因为时间不巧，仅有亮点数处，连澳大利亚都不如。亚洲地区中以日本最多，而阿拉伯半岛也有不少《光环》FANS。



来自丰田的免费好礼——《Yaris》

在这里我要向大家推荐一款ARCADE游戏——《Yaris》。现在Xbox LIVE上的ARCADE游戏接近百个，不过从来没有在杂志上推荐过哪款，这次推荐这款游戏的理由并不是因为游戏素质超高，而是因为——这款游戏是完全免费的。而且，这款游戏是免认证的，也就是说，只要你用你的账号把它下回来，就可以在任何一台机器上使用，无需上Xbox LIVE认证。而其他的ARCADE游戏是与主机号绑定的，如果你想在别的机器上玩，就必须上Xbox LIVE取得授权。



如何玩到《Yaris》?

如果你因为某种原因无法上Xbox LIVE，而你又不想花钱改变这一现状，要玩到《Yaris》也并非难事。你只需把你的账号拿到一台能够接上Xbox LIVE的X360主机上（用硬盘、记忆卡皆可），然后下载《Yaris》即可，游戏的大小是25M。之后你把账号和游戏一起移回你的主机，就可以轻松愉快地爽了。注意《Yaris》是完全免费的，但只有北美地区才能下载，而且游戏是年内限定免费，所以大家要赶快下。

《Yaris》是什么?

《Yaris》是日本丰田汽车公司授权开发的游戏，也是Xbox Live Arcade的第一款广告游戏。《Yaris》中的主角是丰田公司Yaris系列家庭型轿车在美国上市的3款全新车型，在游戏中这些车被拟人化，玩家要操纵他们在扭曲的赛道中行驶，使用车子引擎盖前方的机械手臂射击赛道上各种敌人。

《Yaris》的开发商是Backbone Entertainment公司，恕我孤陋寡闻，对这家公司完全没有印象。游戏的素质一般，玩起来更像是射击游戏而非赛车游戏。赛车在跑道上的移动异常灵活，玩家在驾驶时只要注意不撞上障碍物以及吃宝物就可以了，重点在于射击部分。游戏同样有200点成就等玩家去拿取，不过成就的难度不算低。

360 卖场



360 成就犯



惊悉超人气美少女恋爱游戏《CLANNAD》即将于2008年春登上X360平台。本人在获知这一消息时，不禁双手合什，心中默念：这一天终于到来了！

大家都知道，日本主流游戏机上历来都不缺美少女游戏，此类游戏因为语言障碍问题，再加上多为纯文字AVG，对于中国玩家来说游戏性可谓相当低。进入次世代之后，这些厂商也不得不从PS3、X360和Wii中择一主而事之，有《CLANNAD》这一名作打头，接下来的情况可想而知。而这文字AVG一登上X360平台，那成就便有如滔滔江水、连绵不绝，又有如黄河泛滥，一发而不可收拾。想到这里，怎能让我不欢欣鼓舞！

没错！本人绝非《CLANNAD》死忠，不过作为一名成就犯，看来这游戏中的10名女生是脱不出我的五指山了。（以下略过正义凛然的大笑三声。）不过如果游戏厂商敢把成就设为收集全CG我就……



插图：星仔

本期推荐游戏



《犯罪现场调查》

难度：★★☆☆☆

耗时：★☆☆☆☆

水能载舟，亦能覆舟。不过从目前来看，因为成就而不玩某游戏的情况很少发生，反倒是因为成就而去玩某游戏的情况经常发生。这款由当红美剧改编的《犯罪现场调查》便是一款被成就所拯救的游戏。游戏一共5关，而成就的拿法是以任意评价打过这5关——没错！也就是说游戏一共只有5个成就，每个200点，实在是简单明了、童叟无欺。当然，游戏素质是很可怕的。

那么游戏的难度如何呢？如果各位过去有过玩《神秘岛》的经验或是英语功底深厚的话，玩起来不会有任何问题。如果你能撑过第一关，那么恭喜你，你肯定能通关！

栏目主持 炎骑士&玛娜

Wii世代 Wii GENERATION

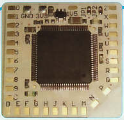
解读异质主机的方方面面
感受独特的家庭娱乐生活



《怪物猎人3》跳槽到Wii上，对于任天堂来说这绝对是个好消息。只是，依老卡的一贯做派，这种所谓的独占不晓得能够坚持多久，没准儿几个月过后来个完全版、加强版、PLUS版或者资料片之类的，然后再趁机遍地开花……，这简直是一定的！

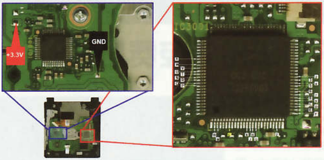
投票频道的问题真是太五花八门了，每次看到都会让人觉得人类的想像力无穷丰富，有兴趣的人一定要去看一看，然后就会清楚地知道喜欢用左边和右边牙齿吃饭的人、喜欢先穿上衣和先穿裤子的人的百分比究竟是多少了——你们可别看不上眼，这些都算是社会认知度呢。

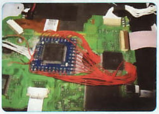
破解D2C芯片



对于那些渴望在最近购买Wii主机的玩家来说，D2C芯片的破解无疑是他们的节日，这可以说是经历了苦苦等待后所迎来的曙光。只是，虽然破解技术出来了，但是在市面上仍然没有觅到新规格直读芯片的踪影，难道说，有关破解成功的消息是虚假的吗？当然不是这样。众所周知，D2C芯片是任天堂为了遏制越来越多的改机用户而采取的新规格芯片，但事实上，我们可以从拆机后发现，采用了新规格芯片生产的主机并不仅仅是简单的元件替换，整个电路板上的元件排布位置也作出了调整，影响到改机难度的除了对芯片的破解之外，更重要的一个问题是安装难度的加大。

大家从图上可以清楚地看到，新规格的芯片采用了更多的引脚，在加装破解小组研制的新型直读芯片时，需要通过大量的导线将直读芯片与D2C芯片上的对应引脚逐一焊接起来，由于引脚数量的激增以及直读芯片体积的增大，势必会造成安装困难，这一点在游戏店里也得到了印证。很多游戏店老板声称，由于新的直读芯片安装起来需要更多的技巧，且风险极大，所以他们已经不再像当初那样为玩家免费安装直读了，然而，对于国内绝大多数的玩家来说，由于动手能力差以及相关知识的缺乏，购买直读芯片后自行安装同样具有困难。此外，尽管新的直读芯片已经出现，但数百元的价格也着实超出了许多人的承受底线，因此，对于那些计划在购机后进行改机的玩家来说，目前能够做的，依然是等待。





▲乱如蜘蛛网一样的连线，令安装难度陡增。

降价传言？不攻自破



最近一段时间，网络上一直传闻任天堂将会下调Wii的售价。理由是Wii的销售情况已经不再像数月前那样火爆。但美国任天堂副总裁乔治·哈里森在最近接受路透社记者的采访时表示，在今后相当长一段时间内，美版Wii的售价将依然保持为249美元。事实上，虽然日本游戏市场的Wii主机销售态势的确开始有缓和的迹象，这个白衣精灵仍然是游戏货架上的畅销货。

大家看到的这支手柄是玩家自己改造的结果，原因很简单，因为在握持Wii遥控器的时候，拇指的位置很难按到“+、-”键，图中的这个设计显然是应对之策。虽然这是出自玩家的DIY作品，不过既然比较合理，又道出了很多人的心声，那么还是希望任天堂早日能够发现这个问题并及时修正设计。



《Wii Fit》来袭！全民互动健身补完计划启动

来自任天堂2007秋季新作发表会的消息，早在今年E3展会期间就高调公布的新概念健身游戏《Wii Fit》将于2007年12月1日正式发售，而游戏的售价将达到8800日元。这款新游戏是专门配合专用周边Wii平衡板而开发的，游戏与周边将以同捆的形式推出，届时，一场家庭互动健身娱乐的风潮将会在全球范围内引爆。



新版本Wii套装今秋发售，任天堂主机销售新攻势！





▲任天堂的日本官方网站以及美国官方网站上均在明显位置放出官方手柄保护套的大图。

也许是看不惯索尼和微软那接连不断的套装主机促销以及不同版本翻新花样，任天堂在最近也准备恢复在其以往主机上惯用的套装战略。任天堂美国分社计划在今年秋季推出全新版本的主机套装，并且为之命名为“Wii Playn'n Learn”。此举同样得到了消费者的响应，很多任天堂的忠实消费者甚至猜测新版本主机可能会在硬件规格和整体造型上作出优化调整，而不同颜色的外壳也将是此次新战略的一部分。不过据消息灵通人士透露，目前这个新版本的套装将仍然采用类似之前的捆绑《Wii Sports》的做法，只是内容上有所变更。新套装中很可能附带一款同捆的游戏，并且在这基础之上附送一个官方的手柄保护套。而在这之前，只要将你主机的序列号反馈给任天堂官方并留下详细地址，那么就会收到来自任天堂免费赠送的手柄保护套。只是，对于国内的广大的非正规渠道购机用户来说，这样的实惠可能要化为泡影了。



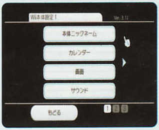
是厚道还是骗钱？《生化危机 安布雷拉年代记》限定版公布

CAPCOM公司的光枪游戏《生化危机 安布雷拉历代记》已经确定于于11月15日发售。在这之前的E3展会中，我们已经知道有一款专门配合射击游戏而开发的周边产品“ZAPPER”，而此次的《生化》新作也将采用《林克射箭》的同捆形式推出一定数量的限量版，只是，老卡在这个限量版的名字上做了点手脚，美其名曰，售价8610日元，而普通版的售价将为7340日元，看来这个来自官方的周边的确没有什么技术含量，否则也不会卖到如此的低价。



任天堂官方又推出新的升级固件啦！

最近一段时间，如果你的Wii连接到网络，那么就可以将主机升级到最新的3.1版本。相比从2.2版升级到3.0版这一段漫长的间隔时间，此次的3.1版推出的速度实在是有点快。在成功进行了升级后，我们的Wii主机可以支持USB键盘了，并且玩家可以通过Wii message将接收到的链接直接用浏览器打开。不仅如此，升级之后的主机还具备了发送链接以及网页复制等小功能，看来，当初任天堂美国分社总裁雷吉的那则承诺开始逐一兑现了。不过，那些试图用日版改机玩美版《银河战士3》的玩家可要注意了，新的升级固件仍然不能阻止重复频道的生成，已经跨区运行这款游戏的主机虽然可以继续联网升级，但多出的频道并不会消失。





插画：游宇翔

从现在开始，你的Wii将有更多的下载游戏！

东京游戏展刚刚结束不久，任天堂的秋季游戏发表会就接踵而至。社长岩田聪宣布，专门提供原创Wii平台游戏下载服务的WiiWare将在2008年3月正式对外开放，而为了对应这一全新的网络下载服务，目前已经有相当数量的WiiWare游戏投入到了开发计划之中。从目前的情况来看，第三方开发商对任天堂此举反应十分强烈，许多知名游戏厂商纷纷表示要积极参与，游戏的开发申请和各种建议也像雪片一样堆到了岩田聪的办公桌上。

需要指出的是，WiiWare与任天堂原本大力推广的Wii虚拟主机并不是同一概念，在WiiWare中提供下载的全部都是原创的新游戏，而并非虚拟主机下载所提供的那些复刻版老游戏。任天堂官方表示，他们的游戏开发工具易用性很高，游戏开发难度也远远低于普通的家用游戏。







levelup.cn 游戏城寨

10月9号金山（Kingsoft）在香港成功上市，雷军在接受访谈时谈到对过去失败的总结：“我玩BBS的时候，丁磊（网易老板）和马化腾（腾讯老板）他们是我们的站长，一个是深圳站一个是广州站。周鸿大学刚毕业，他来北京第二顿饭是我请他吃的，跟刚求职的小孩一样，可那时候我已经出道六七年了。你（雷军自指）为什么没有抓住机会？你要反思。第一个问题就得承认别人比你做得好。有很多人出道比较早，摆资格，不愿意跟人学习、交流，这种人在IT界混不下去，IT日新月异，每天都会出来新人。也许今天给我打工，明天已经是首富了。我真的不敢忽略任何一个人，因为他们明天都有可能做得比你更成功……你要琢磨他们为什么能上市，他们为什么做得成功，你的缺点在哪里，你应该怎么完善自我……我有时候看到那些阳光少年，从大学走出去，走进金山，面上带着一种幼稚和天真的笑容的时候，我觉得年轻真好。羡慕完了以后觉得我曾经也年轻过，也跟他们一样，怀抱梦想加入金山干了16年，我觉得我不后悔。”最近给我启发比较大的一段话，跟各位共勉。

泰坦 2007.10

嫁得人间才子妇，不辞清瘦似梅花

——从《怪物猎人3》转战Wii说开



主持人／levelup.cn&《游戏城寨》 白夜

2007年10月10日，一个本应该再平常不过的日子却被一个事件打破了它原有的平静，当然我说的是针对电视游戏玩家来说，尤其是喜爱“《怪物猎人》系列”的玩家。可能有些读者朋友因为这几天没有上网而刚刚从本期杂志上才知道这件事的发生，是不是脑子还有点儿乱？没关系，白夜先帮助大家一起整理一下思路。

事件的主角是业界老厂Capcom，在2007年的东京电玩展前夕，曾有业内消息传出说Capcom将于TGS2007的前一天发表三项重要消息，内容涉及Capcom旗下最重要的几个游戏品牌，哦，不好意思，我刚刚忘了说这三项消息前的定语：“震惊业界”。

而卖下了这个大关子之后，C社战略研究部高级主管Christian Svensson却在他们本应震惊业界的那天和全世界玩家说：“除了最近和Camelot合作制作《我们爱高尔夫（Wii love Golf）》以外……我实在是想不出有什么重大的消息要发表。大多数我们的重大消息都会在几周后举办的Capcom event上发表，今年将在伦敦举行。”一副完全不知道发生了什么的样子。看看，一棍子又支到了几个礼拜以后，作为玩家的我们也只能接着看Capcom脸色行事，而大多数人最早听到“震惊业界”这几个字时的兴奋也于此时消散了大半。

接下来的TGS2007上，老卡果然没有什么大动静，旗下最重要的几个游戏品牌依旧“犹抱琵琶半遮面”，《鬼泣4》虽然大面积铺开了试玩台，但公布这么长时间了要是连个Demo都拿不出来C社也就不用混了，此外作为近几年Capcom重要战略品牌的“《怪物猎人》系列”也公布了一款新作——《怪物猎人便携版 2nd G》，平台依旧是让他们尝尽了甜头的PSP，但这充其量是款资料篇而已，玩家真正想要的续作却连半个影子也没有出现，“Capcom的东京电玩展”就在一片平静中搀杂着但丁的喊杀声度过了。



■目前《怪物猎人3》公布出的游戏画面



▲网友恶搞《怪物猎人3》的消息公布时的场面

TGS过后，2007年的游戏业界大事发表台基本也就该撤下来了，惟独剩下的也就是任天堂惯例一年召开一次的秋季新作发布会，没有群英汇粹、你争我夺的任天堂独角戏向来没有什么太大的看点，玩家们也普遍收拾行装准备放眼2008了。

可一般大事的发生都有着一个很平常的开始，当然，也许是早有预谋，只不过多数人蒙在鼓里。2007年10月10日，任天堂在刚刚战火散尽的东京千叶幕张展览馆给自己搭了个台子，岩田聪社长慢慢悠悠地走上去开始了自己的讲话，此刻也许他心里正在想像片刻之后台下人们的表情将会是什么样。

然后……然后我想就不用多说了，结果大家都知道了，那就是《怪物猎人3》登陆Wii平台，Capcom还不忘在报道中特意强调了“正统续作”这四个字，而更令人哭笑不得的是，几乎是当《怪物猎人3》的LOGO出现在会场上岩田社长背后的大屏幕上的同时，Capcom的《怪物猎人3》官方网站上那已经挂了很久很久的PS3牌子也被摘了下来。

震惊业界！震惊业界！几乎所有的媒体都用这四个字当作了报道的题头，这一刻，Capcom赢了，任天堂也赢了。确实，以《怪物猎人》这个品牌如今的影响力，这件事情确实可以说是震惊业界了，至少是日本游戏业界，这个消息几乎无异于当初《勇者斗恶龙IX》宣布对应平台为NDS。几家欢喜几家愁，愤怒、欢呼、无奈、苦笑……在消息公布的那一瞬间，一幅玩家百态众生相被鲜活地摆在了面前。

也许这个作品降临到哪个平台也不会有登陆Wii而产生如此多的争议，为什么？和“主机饭”无关，我们就说《怪物猎人》这款游戏。先抛开画面和音乐等因素不谈，熟悉这款游戏的玩家都知道，这是一款对操作精度要求比较高的动作游戏，而操作也是游戏的最大乐趣之一，但是以Wii的操作方式，我们基本可以确定是无法实现系列作品以前对动作和操作的刻画的。如此一来，调整势在必行，但调整之后的游戏还可以叫《怪物猎人》么？现在你不知道，我也不知道，只有Capcom自己知道。这件事情已经成为了近日玩家之中讨论最火热的事件，我们游戏城寨也借助网络的互动优势搜集来了一些玩家的意见，大家可以一起来看一看：

■余生-坠——游戏城寨《怪物猎人》区版主

首先要说的就是今年TGS2007前就放话自己最关心的是关于“《MH》系列”最新作的任何消息。可是Capcom只是吝啬的公布了一款资料片《MHP2G》。本以为再耐心等上半年PS3版就该有个大致轮廓了，然而不出半个月就被Capcom的三大震撼业界消息的这第一条彻底震撼了一把。

那个熟悉的在圈叉角方的按键下控制的猎人，在拿上双节棍的时候会有怎样的新招式呢？我无意YY，而心里可以肯定地是本来那种干脆利索的操作里必定会加上手舞足蹈的花招了。本来早已作好在次时代新作中亲手切下毛孔清晰可见的龙小腿带回家煮菜的准备，而迎来的却也许真的是如《料理妈妈》一样挥舞菜刀……

我虽然不反对在游戏中加入新鲜的操作方法使游戏变得更有活力，但请先不要拿我爱的《MH》动手啊！就像围棋棋盘上不需要画水墨山水画儿，黑白棋子表面也不用雕刻出花纹一样。猎人们需要的是准确的计算和精密的操作，要挡住火龙来势凶猛的火球，我可做不到在零点几秒内把左手的NunChuck举过头顶并尽量做得标准来让系统判定为防御动作，然后挥舞右手里正在发出呼呼风声的Wii-Remote斩击她留在身后的巨大屁股。

好吧。我静下心情说，“那可是屁股啊！”不对，“那可是续作啊！”

既然已经如此煞有介事的确定下来的消息，我们只能接受。从第一作一直到PC版的《边境》都玩过的本人，自然不能因为进步小而不玩，也不能因为某些习惯的改变而遗弃。心中默默祈祷伟大的Capcom可以在加入妈妈的料理技能的同时保证手感和严谨的战斗系统吧……

■nikan——游戏城寨网友

我就期待他不要砍龙也得挥棒。手断掉了也不奇怪，一只老山龙用最好的武器也得砍半小时，半小时内不要以为中途可以休息，要连续砍啊，每秒两三下啊！就算给你杀了一只老山龙，要弄套装还得砍差不多十多只，弄了套装还得砍武器。砍到老山龙的套装别以为就轻松了。只不过是件过渡的东西。天啊！老卡给我开的最大玩笑。

■真无双の乱舞——前游戏城寨编辑

最初我希望次世代版的《MH3》是希望游戏在场景

的广度上能有所突破，比如取消场景区分这样的难度问题。从简短的视频来看，Wii版的《MH3》在场景上有了大幅度进步。但新作的改变主要还是在操作上，会有很多小游戏值得期待的。如果不是为了体感，就没有出在Wii上的必要了，可以想像如双手武器的操作，其他的顺理推成PS2的右摇杆方向，延伸成Wii的四个不同方向挥动（当然不会这么简单，否则必会导致体感判定问题）。

以大剑为例，猜测，有Wii的朋友可以先行体验下：大剑：纵斩（纵挥上下）、蓄力（纵挥上蓄力，向下斩）、横斩（横挥）、挑斩（按住某个键再纵挥）。

■y01136——游戏城寨网友

《MH》是属于细腻严谨的日式动作游戏，欧美人对这个没什么爱，SO，若硬要Capcom开发什么X360版那首先便已经基本上失去了日本市场，对于没什么爱的欧美市场又怎敢过多奢望。恐怕次世代画面级的《MH》现阶段是不会有了，X360没有日本市场，而PS3在日本虽然还卖得动，但市场占有率仍然无法满足Capcom对于这样一款重点游戏的期待值。

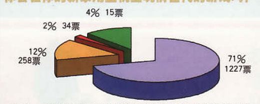
……

可以看到玩家多数争论点都在Wii的特质操作对游戏本身的影响上，而其中也不乏对市场的分析。Capcom的这次出人意料的行动可以说是多方面因素造成的，据后来他们自己说是PS3游戏开发太贵，而市场的因素也是绝对不可忽视的。至于《怪物猎人3》还究竟是不是玩家心目中所期待的次世代大作，那只有等游戏出来之后才知道了。不过猎人玩家们也许不用如此担心，毕竟这次的话是Capcom放出的，在岩田社长在10月10日乐得合不拢嘴的时候，他也许忘记了Capcom当初《生化危机4》NGC独占时的信誓旦旦……

中国玩家调查

主持人/光年

你会在你的新家用主机上玩前世代的游戏吗？



- 会。因为好的游戏不会因为时光流逝而减少它带来的乐趣。
- 会。如果是重制版，有大量新加入的要素。
- 会。只玩一些简单的街机休闲类游戏。
- 不会。忍受不了前世代游戏的画面和音效了。

新一期的《中国玩家调查》又来了，不知道大家有没有参与到上期的投票中呢？下面光年就为大家带来上次的调查结果。游戏城寨（levelup.cn）从9月28日到10月14日对“你会在新家用主机上玩前世代的游戏吗？”进行了为期17天的调查，共有1727名玩家参与了投票。

结果71%的玩家选择了“好的游戏不会因为时光流逝而减少它带来的乐趣。”，用行动捍卫了老游戏的尊严。毕竟硬件只是一个平台，决定不了游戏的真正价值。在中国由于游戏机的普及并没有均衡性和延续性，所以如果你是一个新玩家大可以利用次世代主机的向下兼容功能复习一下错过的经典。另一方面，现在三大次世代主机的网络下载服务也让大批的老游戏重新焕发出活力，老玩家也可以重新找回自己旧日的最爱。

占据第二位的是支持重制版的玩家，相信这15%的选票大多来自有一定游戏经验的老玩家，他们更愿意看到的是自己钟爱的游戏可以借用新主机的机能得到重生。

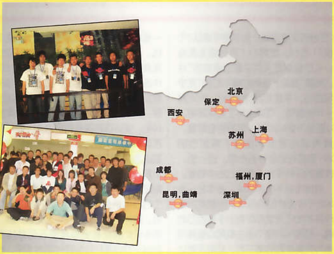
排后面的两个选项分别是12%的玩家选择“忍受不了前世代游戏的画面和音效了。”和2%的玩家选择的“只会玩一些简单的街机休闲类游戏。”

目前游戏城寨正在进行中的投票是“你对《PES 2008》加入‘假摔’动作怎么看？”想参与投票或是查看更多调查结果，请关注游戏城寨首页或是直接查看http://www.levelup.cn/userdefapp/vote/vote.aspx

天下聚会

主持人/玛鲁斯

黄金周会聚天下综合报道



各位读者朋友大家好，欢迎收看本期的天下聚会，不知大家在十一长假的黄金周里过得怎么样？在我们的各个城市联盟中，这七天可是过得精彩纷呈呢！请随我看大地图：虽然已经进入了金秋时节，各地的天气略微转凉，但由于受到黄金周的影响，全国各地的游戏聚会热度一再提升，玩家们齐聚一堂互相竞技比赛的状况火爆异常，华北地区有首都北京热闹的“第七日特别行动”烤肉活动，以及新生力量保定的“天下聚会第二弹”；西北地区则有西安玩家的十月国庆特别活动，大家都开始使用2000型PSP接在大屏幕电视上玩，果然影响巨大；在西南地区，四川的成都玩家、云南的昆明、曲靖玩家们都在当地举办了十分有特色的聚会活动，昆明的《仙剑奇侠传》Cos表演在其中尤为精彩！华东地区更不用说了，天下聚会的常青树上海在这7天中连续三天都有聚会，将这股热浪推向了高潮，苏州玩家们在气氛上也做得非常不错；华南地区这次由同样为新生力量的厦门和福州牵头，大家相聚的场地风景秀美，尤见负责人的良苦用心，深圳的玩家们也都在一起游戏中找到了十足的乐趣。以上就是本次黄金周的火热情况，这里是天下聚会演播室，我是玛鲁斯，谢谢大家的观看。更多聚会信息还请大家留意http://juhui.levelup.cn

NOW PLAYING 热点游戏攻略和资料专题页



http://blog.levelup.cn/game/gundam_bc 全任务分支流程攻略和详细的机体、机师资料



http://blog.levelup.cn/game/halo3 详细流程攻略和深度研究。



http://blog.levelup.cn/game/ace6



http://blog.levelup.cn/game/ffta2

以上两款游戏的攻略资料专题页十月末随游戏发售一同上线，与玩家共同分享精彩内容。

高薪高责——游戏城寨招聘启事

游戏城寨诞生于2005年3月，致力于在行业内贡献第一时间的游戏新闻、攻略和完备的游戏资料，城寨BBS为广大玩友提供一个无拘无束轻松交流游戏的网络社区。2007～2008将是城寨飞速扩展的两年，期待您加入我们共创辉煌。

请访问：http://www.levelup.cn/company/job.shtml

胜负师：看到这两页自由谈别吃惊，因为自己想把配图思路从常见的主机图和游戏壁纸的框架里跳出来，所以联系了插画家丁琳，使用了她“二十四节气”系列中的几幅作品。“檄文”加美图这种偶尔为之的组合不知能不能得到各位的认可。这期时间不短，而TGS前后又发生了不少的变故，倒是很有些可以写的题材。这不，10月10日的《怪物猎人3》“转台事件”让不少游戏论坛炸开了锅。对于任何事件，我们需要的是系统理性的分析，要避免无聊的相互攻击。《四季歌》中的分析还比较有条理，不过其中的一些调论是危言耸听还是大势所趋，可能还要再观察几个月才能看出端倪。至于后一篇文章，是上海游天堂在国庆期间组织的一次街机赛车游戏综合比赛的赛报，从字里行间可以感受到赛场气氛的热烈和玩家的热情与执着。中国街机市场的逐步复苏让喜爱街机游戏的玩家有了施展的空间，而一些民间赛事的举办也达到了更高的交流层面，对于街机仔来说，无疑是好事一桩，我们也会给予力所能及的支持。[投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn]

四季歌

“别再跟我说什么不可能……没有不可能！”

——出自影片《珍珠港》中罗斯福总统的台词

惊蛰

10月10日，东瀛扶桑，一个或许可以决定未来游戏业界走向的发布会在不声不响地进行中。相对于前不久刚刚在日本东京热热闹闹地结束的东京电玩展来说，眼下的发布会显得清淡如水甚至杳无声息。对我们这些异国玩家来说，或许只有那些观看直播者不断更新中的消息网页能够告诉我们：业界的局势，正随着时间的推移而悄悄迈入惊蛰！

日本当地时间下午，在时针刚刚跨过14点半的那一刻，一个几乎会让所有关注业界局势的玩家怀疑的消息，就这样毫无征兆地骤然降临——因在日本市场惨败的PSP平台上热卖而成名，被视为Capcom面向PS系主机的王牌作品，《怪物猎人》最新作《怪物猎人3》(以下简称《MH3》)从原先计划的索尼PS3台平闪电移籍，直接转移到了任天堂家用机新贵Wii上！毫不夸张地说，当如此逆天的消息传出，日本业界犹如经历了一场突如其来的神户大地震！屈指算来，往日能够如此震动日本游戏业的消息，加在一起可能也不会超过两位数！

一个游戏的平台转移，真有如此之大的威力吗？这是否是危言耸听？要透析此次事件的意义，我们就必须从了解眼下业界的局势开始。



芒种

当下的日本业界，已经由主要由第三方称雄的PS2时代，转为以任天堂第一方、第二方以及与之保持合作态势的部分第三方为主的NDS-Wii时代。掌机市场全面雄起(甚至已经占据了日本市场的大半天下)，加上Wii所依据的降低游戏门槛、扩大游戏人群的主流精神，使目前的日本市场几乎回归于任天堂一统天下的状况。日本的多数第三方，尤其是主要市场在日本的厂商，此刻面临着一个微妙的换代环境。原本被许多第三方厂商所看好的PS3，却成为自进入21世纪以来诠释“富不过三代”俗语的最好例证。昔日PS2的王者余辉丝毫未能改变今日后继者遭受颓势的命运，从信心满满要出手即决胜负的豪迈，化为仙台大佛累计高叠的笑柄；从“生产出荷”550万台的文字游戏，到不得不承认3个月仅71万台，世界417万台的无奈言语；从已经能把人耳朵磨出老茧的“井喷、海啸”高论，到肉烂嘴不烂的“竞争是马拉松，不是短跑”的辩护。SCE将近一年的营销，可谓出尽了国际洋相，PS3甚至不如NGC第一年的销售数量，连最忠诚的盟友，也看不清如今的SONY到底在动些什么心思。这一切，或许真的只有平井一夫自己心中有数。

刚刚闭幕不久的TGS，多年来一直是SONY所垄断的独角戏，即便是自家软件并不如任天堂那样有出手数百万的气魄，但将SCE的PS系主机如众星捧月般化为完美皇冠的第三方，却每次都让SONY的旗帜在业界上空飞扬。然而，随着日本市场逐渐被任天堂蚕食，遭遇尴尬的SCE显然已经难以重现一呼百应的辉煌时光。

在看似人山人海的玩家热情之下，却传来第三方与SCE之间不和谐的音符，《日经产业新闻》披露在TGS期间，多家第三方厂商的经理和社长(包括目前担任CESA会长的和田洋一)私下联袂向SCE提出请求，建议减免(或有限期减免)开发PS3游戏的权利金。由于PS3在日本本土和海外市场的销售持续疲软，许多第三方手中对硬件装机量需求甚为迫切的大作不得不将计划的发售日一推再推，甚至选择跨平台以求保住本钱。而PS3本身的设计存在缺憾以及对高素质画面无节制的要求，也使PS3软件的开发成本水涨船高，曾是SCE亲密盟友的NBGI高级官员不止一次向媒体透露：开发PS3软件的成本是PS2软件的20倍！或许这种说法有些夸大，但不可否认PS3软件的高昂开发成本已经越来越成为众多厂商难以承受的包袱，如此负担，在一个装机量过得去的平台上可能还不算是大问题。但面对一个发售九个月日本销量竟然不足130万的主机来说，软件开发风险之高可谓有目共睹。而SCE的权利金额度现在仍保持在2004～2005年PS2全盛时期的水平，也难怪众多厂商越发不堪重负。



在第三方厂商的联合施压下，平井一夫却维持着难以想像的高傲态度，一张冷脸把请求降金的第三方拒之门外。或许平井一夫真的有难言的苦衷，或许目前SCE的收支状况也的确不容许在第三方权利金业务上产生任何损失，但这显然会令拜访者大失所望。齐人东郭敞，愿自己获得万金，却因舍不得还没到手的“万金”而失去了门徒们的信任，商鞅当初用来讽谏秦国统治者舍不得免除租税以求三晋民众来秦垦荒行为的比喻，至今仍有着相当现实的意义。九个月的光阴，若对于往昔的主流机来说已

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

经进入了快速发展时期，然而此刻，伴随着TGS的结束，我们能够看到的仍只是9个月前众多厂商看好PS3时心血来潮发布的旧品。新的计划门前，永远悬挂着"未定期"的字码牌。SCE仅仅为了那割舍不得的还根本没有到手的权利金利益，却造成与众多第三方厂商反目的沉痛代价，着实令人叹息。

与SCE的冷漠相比，位于京都的百年老铺——任天堂，却在新社长岩田聪的新政措施下进入了蓬勃发展的关键时期。NDS的伟大胜利，Wii的开局顺调，使得原本已经在PS2军团面前豪无还手之力的任天堂反身转为攻方。触摸世纪理念的成功，加上吸引所有人拿起双节棍的蓝海战略。使任天堂的业界版图近乎疯狂地扩张，装机量的充实，确保了第三方大作生存与繁衍的空间，同时为恢复昔日任天堂的荣光奠定了芒种的基础。

业界，总归充满了变数。尽管Wii平台在装机量上始终保持着领先地位，然而，一股无形的力量，却仍在相当长时间内控制着游戏业的格局……



霜降

虽然Wii和PS3争夺战的结果几乎已毫无悬念，但以CESA会长和田洋一为首的日本第三方联盟，却迟迟不肯向任天堂低头屈服，FC、SFC时代的任天堂让人心有余悸。SCE在PS2取得成功后对广大第三方颐指气使的行为，更犹如发生在昨天。很明显，对第三方来说，让业界恢复为2001～2004年的局势——家用机以PS系列为尊，掌机以N系主机为主才是他们所一直追寻的合理平衡。目前Wii紧俏和PS3积压的局势，使第三方如坐针毡，想方设法给予掣肘和节制。其中更以掌握着两个著名游戏品牌的Square Enix(以下简称SE)最为积极主动。身为CESA的选举会长，和田洋一为约束Wii的发展前景和促进PS3的未来定位可谓四下奔走，不厌其烦。2ch甚至数度爆出他和许多厂商秘密协议的猛料。在过去的近9个月中，凡CESA的成员会社不仅在各自对应Wii的非主流软件的发卖日期上有意制造真空期。更心照不宣地拒绝给Wii提供任何超大作的正统续作。仅以十月份为例：日本厂商面对PS3和Wii软件的发行虽然数量相同质量也近似，看似不偏不倚，实际上却采取了截然不同的发卖日期安排，PS3的软件被非常平均地分布在四个星期中，几乎每个星期都有新作问世，而Wii的第三方软件却纷纷集中在10月4日和10月25日这两日发售，几乎人为造成了Wii当月近三个星期的软件饥荒。此举的推行致使Wii在进入9月以来的硬件销售量一路下跌，如今已从原先的周销量7万左右跌到2万；在面向两台主机的软件开发方面，第三方在制作诚意上也显得十分悬殊。原本流行一时的体感热潮在这些层出不穷的小动作影响下陷入了近乎霜冻的境地。这一切，实际上代表了第三方联盟向硬件厂商展示力量，竭力试图扶持PS3成为主流的意愿。可以想像，如果不是任天堂在11月和来年1月各有超大作压阵，日本市场的逆转几乎会成为板上钉钉的事实。

日本的第三方厂商对Wii主机实施"大作续篇"的无理禁运，则更显示出他们露骨的偏袒意图。诸多厂商一提到大作续篇是否会登陆Wii平台的问题时，几乎无一例外地一边搬出Wii平台机能的缺陷大声叫苦，声言自己的游戏需要好的机能，不能登陆低端主机等等之类的奇谈怪论，一边却对任天堂第二方在Wii画面上的出色发挥熟视无睹，而他们自己还争相加入性能更低的NDS平台。路人皆知所谓的"机能论"不过是冠冕堂皇的借口，不希望Wii取代PS2成为日本的霸主，才是这些厂商们的真心话。正因如此，Capcom在10月10日公布了《MH3》从PS3移籍到Wii上的消息，或许以纯玩家或制作人的立场来看仅仅只是一件无伤大雅的小事，但对于日本业界的所造成社会影响来说，它却完全拥有与1996年《FF Ⅶ》转投PS的事件相媲美的冲击力！"《MH》系列"诞生于PS2主机，又以其特殊的系统在PSP上成就了一代名作(PSP在日本屈指可数的百万品牌)，它对于PS家族的意义，无逊于当年PS2上第一个第三方百万品牌——《鬼武者》。更重要的是，它是现今非常稀少的Capcom为PS3准备的独占品牌！坦率而言，《MH》品牌转战Wii平台，等于无情地撕去了许多第三方厂商最后的遮羞布，直接戳穿了他们用于敷衍社会舆论和市场需求的"Wii功能不足，不能移植PS3游戏"、"Wii平台过于异质，不适合正统续篇大作登陆"等等谎言和借口。连这样一款当初被冠以所谓"优质画面冲击"、"无线网络乐趣"名号、非PS3平台不可的作品，而今也能弃旧主投入新欢的怀抱，足以向世人揭示"只要厂商愿意，没有不可能"的信息。Capcom的举措，显然给了那些叫嚷高机能等于一切的声音一记响亮的耳光。对于其他试图维持现状的第三方更是沉重的打击。《MH3》登陆Wii事件，开创了当下业界绝无仅有的"高端向低端移籍"的先例。先例一出，多米诺骨牌般的连锁反应就不可避免——Capcom已经把正统的《MH3》搬上Wii赚钱去了，其他厂商所谓的"需要更高机能"的理由和借口显然不攻自破。先前没有领头者，大家谁也不动亦可心安理得，但现在若仍固执于秘密协议，搞大作续篇的禁运，就无异于把自己的脖子套入绞索，眼巴巴看着别人受金纳银，这种傻事又有几家厂商会去做？或许作为SE社长的和田洋一仍要竭力维持所谓的业界平衡，但显然此时这位CESA会长已经无力阻挠其他厂商向Wii平台投放看家大作，也难以阻止其苦心经营的禁运链条就此断裂。

说起Capcom在业界的独占信誉，可谓贻笑大方，但无可否认，稻船敬二先生的商业眼光，的确不是更接近于"真·制作人"的三上真司所能比拟的。我们有充分理由相信，此次移籍，是稻船敬二在反复权衡后做出的决定。《MH3》的叛逃，在削减了Capcom自家厂商对PS3的支持力度的同时，也从根本上质疑甚至推翻了许多日本第三方所一贯坚持的"在高机能主机下开发高素质作品"的说辞。日本厂商，是否真的拥有那构筑所谓高素质(画面)作品的技术实力？日本市场，又是否真的需要那些眩目的作品来决定乾坤？普通的玩家、用户，此时此刻又有多少真正拥有欣赏这些眩目游戏的条件？说到底，其实只为搞懂一句话："眼下商界，何为真正的利益所在？"想来此刻无论是SE还是Konami，它们都需要仔细地考虑这一问题的答案。

大寒

《MH3》的转战，对于许多固执地习惯于在PS系主机上享受其乐趣的玩家来说无疑是晴空霹雳，不提国外的论坛，在这个消息发布之后数日间，国内各大游戏论坛针对于这一事件的争论甚至互相撕咬漫骂的行为也一直没有停止。一方是任饭们山呼万岁的激情萌动，一方却是索饭们三九寒冬的死气沉沉。情绪的反差，不仅仅来自一个游戏的转移，它更是一种对未来命运的宣判，是对整个日本游戏业方向的宣判。一向被视为PS系后花园作品的《MH3》都可以移籍，日本业界还能有几个不可按如此模式运营的作品存在呢？野村哲也在TGS上信誓旦旦的《FF X Ⅲ》独占保证，在实际的境况面前也显得无比苍白和不堪一击。Capcom的断然行动，已经敲响了SE等仍保持矜持的第三方厂商的警钟，如果说过去八九个月里，多数第三方仍沉浸于PS3未来光辉前景的幻影中的话，那么眼前的形势或许恰恰应了那句著名的论述——丢掉幻想，准备抗争！

文 孔祥骅



速度超越梦想

“超车07——超越自己”赛车游戏大奖赛



速度一直是人类追求的东西，超越自我也是很多人最大的追求。但是出于现实考虑，普通人并不能开着战斗机满天乱窜，更不可能像杨利伟叔叔一样遨游太空，所以比较现实的做法就是驾驶一辆剽悍的跑车在公路上狂奔。可是就算你愿意交通警察叔叔也不愿意，交通法规生命之友啊！于是，做为第九种艺术的电子游戏有了用武之地。游戏分为很多平台，今天我们要说的是很久以前就存在的街机。当然，现在的街机发展日新月异，不仅仅是我们童年记忆中的《街霸》、《三国》什么的了。特别是大型的赛车类游戏，其华丽程度已经可以和真实的赛车相媲美了。因为这类游戏制作精良，其玩家群体也在成几何倍数增长。经过一段时间的发展，玩家已经不能满足与和游戏中的CPU对战了，他们更加希望与同样喜欢赛车游戏的玩家交流，所谓“与人斗其乐无穷！”所以我们这次“超车2007——超越自己”赛车游戏大奖赛(以下简称超车07)才应运而生。

赛车选手就如同武侠世界里的各路高手，而“超车07”，就如同武林高手相邀决斗的华山之巅，车手对决也类似美国西部片中的快马神枪，飘移甩尾的绝技又像是天外飞仙似的必杀神功。总之，形式并不重要，不管是神拳、神剑、神枪还是神车，重要的是高手比拼的感觉，每个平凡的人也都有成为“高手”的梦想。本次比赛正是为了实现大家的赛车梦而举办的，比赛项目则是时下最为热门的四种赛车游戏，它们分别是《头文字D3》、《头文字D4》、《湾岸3》和《OutRun 2SP》。

参赛游戏介绍

《头文字D 4》采用了S E G A 最新的基板“LINDBERGH”，画面效果显著提升。车体反光越趋真实，道路质感以及周围场景的精细程度也达到了较高的水准。本作采用全新的框体，拥有1360×768的解析度，新设计的方向盘以及排档，拥有更出色的操作精度以及力回馈感觉。在音响上也采用了环绕式的音响系统，让玩家可以获得更高的享受。与前作相同的是，《头文字D4》支持磁卡系统，并在个性化方面有了更大改进。除了可以用磁卡资料进行自由改装，还可以对自己使用的角色进行脸部编辑。通过各类丰富的组件，玩家可以编辑出与自己神似或者自己喜爱的角色外形，并通过街机框体还能将玩家的形象打印在磁卡上，实现完全的个性化。《头文字D4》支持网络连线对战，连接上网络的《头文字D4》框体都可以进行对战，不再局限于相邻的框体。通过这一模式，玩家可以与身在异地的高手们进行对战，对提高自身实力有很大的帮助。

《湾岸3》中加入了三条新赛道(包括湾岸线、横羽线、阪神高速环状线)，对手实力也大幅增加。玩家如果在故事模式中80话全胜且一局不败的情况下击败所有对手，可以获得820匹马力的完全改装，对竞争世界排名和对战都有额外的优势。玩家的对战模式，追加了更多的新元素，新的路线自由分歧选择系统，使原来就很刺激的对战进入到另一种境界。在对战中领先的第一位玩家可以根据自己车辆的配置，选择不同的赛道作为游戏的终点，除了要求玩家的技术外，战术、车辆的调校也是制胜的关键。游戏模式还包括故事、对战、十人斩和计时模式。

《OutRun 2SP》是上世纪80年代中期经典赛车游戏的续作，这个回归了的传奇赛车游戏不仅保留了原来版本中的优点，还加入了许多额外的新元素。本作获得完整授权，因此可选择八辆兼具速度及时尚外形的法拉利名车，在15条规模庞大、环境亮丽的赛道上狂飙。目不暇接的美景、经典音乐的混音版本、以及令人爱不释手的驾驶感觉，为玩家带来的是大型电玩独有的刺激感觉。

一千次的磨练

比赛的时候气氛简直可以用“爆棚”来形容，大家都像打了肾上腺素一样，绝不吝啬掌声和欢呼声。就像黄立行所唱的那样：音浪太强不晃，会被撞到地上。当比赛进行的时候，赛场就像战场，肃杀的气氛弥漫在空气中，而观众全部把目光集中在上方的液晶屏幕上，生怕错过比赛时的每一个画面。我们的比赛选手也十分专业，他们都是从上海各大游戏车队中选拔而出，像主攻《头文字D》的DS车队、CM车队、取暖器车队，主攻“《湾岸》系列”的FFT车队、SSS车队，主攻《OutRun 2SP》的54车队，都是在玩家群体中如雷贯耳的车队。而这些赛车游戏玩家的偶像对游戏的执着追求几乎可以用“变态”来形容。举个例子，在《头文字D4》中有条赛道叫伊吕坡的“魔鬼赛道”，赛道的百分之八十都是由角度非常小的下坡弯道组成，所以很容易让车子和护栏产生亲密接触，只要一擦到护栏，车速马上就会降下来。有的选手为了做到完全无擦，机械的重复着这个赛道，但追求的也就是零点几秒的超越。我曾经问过其中的一位选手，“要在这个赛道开出好成绩要跑多少次？”他非常平静地告诉我：“1000次。”

理论高手的忧郁

B君是一个完美主义的理论派高手。开赛车追求的就是和东瀛高手录像的分毫不差，走位、路线、过弯应该是把排档拉到几档，速度是保持在多少和多少公里之间，都有着极为苛刻的要求，如果有一个技术上的失误的话就要重复好几十次。到了以后在马路上都出现了臆症，只要有车子在马路口转弯他都能判断出其转弯的时候轮胎对地面制动了多少时间。这次比赛的时候他和对手的对决之中一直处于微弱领先的优势，对手很多次想在过弯的时候从内弯超过B君，但B君死死地卡住了内线的路，不给对手一丝领先的机会。当最后一个弯过后，下面的路都是直道。B君还保持着十几米的优势，离终点就差五米距离时，却被对手奇迹般地超过了。赛后B君异常冷静，他对我说：“其实我最后忘记换挡了，实在是太紧张了，这完全不是我的风格嘛！”

累累果实的汇聚

因为一场游戏比赛让赛车玩家相聚在“超车07”，让一个原本寂静的空间充满了欢呼和欢笑，让一个平凡的日子有了珍惜和回味的理由。我们在这里共同感受，游戏的热情、赛车的激情和真挚的友情，共同见证速度之神的诞生。实在是有非常多的地方值得我们去回味。像FFT车队的副队长鬼宿本来决定在比赛之后退出车队，但是经过了“超车07”之后他才发觉自己车队的团队凝聚力是那么强，(《湾岸3》的冠亚军都由FFT车队包揽)所以他决定继续为车队奋斗下去。像这样的事情给了本次比赛最大的鼓励，也证明了这次比赛的成功。

“超车07”就像用许多甜美的水果所做成的沙拉一样，让大家看到的是累累果实。因此，像这样的比赛绝不会就此停止，我们会继续努力，全面健康地宣传街机游戏，专业专注地策划比赛，在玩家与玩家之间构建完美的桥梁，利用这个平台超越自己，体现自我。

文 游天堂



如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动通道

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

互动信箱

本期为您准备的礼物



本期特别放送 20名

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

超大幅布制游戏海报
ACG主题纪念T恤
ACG主题精美明信片
时尚ACG运动护腕
FF金属封面笔记本
FF大幅亮面水晶贴
尤娜挂饰精致手机链
各类ACG特辑专刊
Q版小编形象随意贴（随机5款/人）

ACG精美周边

特别大礼！ 1名



新版PSP

看着哥哥玩游戏长大

Email 雨燕

我接触游戏是在小学的时候，妈妈给哥哥买的FC，插卡那种，我天天放学回家写完了作业后就搬个小凳子坐在哥哥旁边看他玩《魂斗罗》和《马里奥》。那时候我觉得哥哥好厉害啊，能够控制里面的角色去杀坏蛋，我自己也会偶尔尝试去玩，不过我觉得都很难，所以只能玩《马戏团》。有时候会和哥哥玩《坦克大战》，自己做地图把敌人都围起来只留一个口，出来一个杀一个，那时候我就觉得自己很厉害。拥有FC的时候，就算是平时非常严肃的爸爸也会偶尔玩《小蜜蜂》，那是我唯一记得爸爸玩过的游戏，现在真是怀念爸爸玩游戏时候开心的表情啊。我六年级的时候，哥哥买了PS，那时每天最重要的事情还是看哥哥玩游戏，坐在哥哥旁边看哥哥查阅各种游戏攻略，因为不懂日语，看攻略很费劲，但我感觉哥哥查攻略比学习还要认真！记得那时看到《生化危机》，吓得我直往哥哥身后躲，被哥哥笑话胆小，煮了碗方便面全扣在地上了，呵呵。每次看见丧尸朝哥哥步步逼近，我比他还急，会大喊："开枪啊，开枪啊！"

那时候真的好开心，能看哥哥玩游戏，躲在哥哥身后看着哥哥在奋勇杀敌，在我心里，他就是英雄。真的，只是看，仅仅是在身后看，我都已经很满足了。现在，已经不可能再有那种情景了，哥哥忙于自己的家庭和事业，虽然买了台PSP，但是我发现他也只是当做MP4用，在哥哥繁复的工作文件底下，偶尔发现了几本翻旧了的游戏攻略，我的鼻子突然很酸……

现在，我的男朋友也是很喜欢玩游戏的人，所以我就喜欢躺他身边，捧着各种零食边吃边看他玩游戏，我觉得看他玩游戏比看电影有意思多了。很多朋友都觉得我喜欢看游戏的这种嗜好很奇怪，但是我不这么认为，自己开心就好咯。

长大了我就玩电脑游戏，有那么几年时间，疯狂迷恋网络游戏，但是玩的时间一长就会觉得很无聊，下载个游戏还不到12小时就被我删除了，来来回回这么好几十次，我自己都麻木了，没有想玩的冲动，进入游戏三五分钟我就晕，归根结底就是韩国泡菜我不喜欢。

希望等我生活安稳下来以后，买台游戏机，邀请哥哥看我玩游戏，我会告诉他："看，这是《生化危机》的最新作……"

编 呵呵，雨燕的游戏经历的确与众不同，从小时候开始就一直看哥哥玩游戏，而自己却很少去体会，也许只有小女孩儿才会有这样的经历。不过，能够始终保持一颗对游戏、对生活有着美好憧憬和向往的心，这样的人却并不是很多。在我们的身边，曾经有很多儿时的玩伴逐渐远离了曾经热爱的游戏。人固然要成长，要变得更加成熟，但时刻保持一颗童心将会给生活带来更多的欢乐。从字里行间，我感觉到雨燕读者是一个热爱生活的人，衷心希望你能够保持这份对游戏的感情，以及，对家人的爱。

来自读者的激励

桂林 沈洋

两年前，当我还独自一人为攻克不下《机战D》而烦恼时，我的同学借给了我一本杂志，当我看到平日里挖空脑子都无法通过的"奖励小关卡"在书中被分析得清清楚楚时，我才真正知道，原来我不是一个人在战斗。

UCG是带领玩家笑傲游戏世界的导游，是帮助玩家称霸游戏世界的军师，也是听玩家吐露心事的朋友，同时也是所有玩家的家。对，是家，每个小编，每个玩家都是家人。我们可以大抒自己对游戏业界的见解，可以大吹自己在游戏中的成就，可以大谈在生活和游戏里的趣事，也可以大开小编们的玩笑。有一样东西，能把全世界玩家拉得如此地近，这是我以前曾幻想的，而这个幻想，UCG做到了。

UCG也让我感到了玩家联合起来的力量，一款难度变态的游戏，在UCG的攻克下一星期便将出现全剧情攻略，再过几天甚至连全BOSS无伤打法、终极变态打法都将出现。当你拿着这些攻略再去看这款自称难度变态的游戏里的BOSS得意的样子，想像着主角如何用无法想像的方式毫发无伤地战胜BOSS时，心里那种成就感自然不必多说。

UCG还让我们感受到了离别的失落，友谊的珍贵，无论是以前的阿修罗、猫太，还是现在的雨滴，他们的离开都让我们感到了离别时的忧愁与无奈……

最后，我想以UCG的一句话结尾：别让游戏玩你，请看《游戏机实用技术》！

编 的确，游戏就像是一股无形的力量，把远隔千万里、彼此陌生的你我联系在一起。我们的杂志能够成为玩家的指南针，在看似一片漆黑的游戏世界中充当为玩家指引道路的明灯，这是作为游戏杂志编辑的职责。每当玩家对我们的工作作出肯定的答复，我们会觉得这是最好的鼓励和继续工作的动力，而每当有读者指出我们的不足之处时，我们更是为能够有这样热心可靠的朋友而感到骄傲。没有读者朋友的细心指点，我们就无法发现自身的缺陷，而伴随着这样那样的问题一路走下去，后果将是非常可怕的。在此，我们忠心感谢沈洋读者的来信，感谢那些一直以来支持我们的朋友。

雨滴，珍重！

大石桥 张汉洋

听说雨滴要离开编辑部，我一下子就没了心情，而且郁闷了数日，想了很久也没想清楚，为什么离别来得这么早？

虽然很不舍得，但离别的来临是谁也改变不了的，还是要接受现实，希望雨滴能在今后的人生道路上走出精彩、踏出辉煌！真希望雨滴能看到这封信，让她知道我们会记住那个看了感人的电影会哭的、曾经和我们分享了两年快乐的、和我们一样热爱着电视游戏的女孩儿。虽然她离开了UCG，但是请记住与我们大家的约定，我们期待着重逢的那一天！朋友，我们为你加油！

编 自从雨滴离开编辑部之后，许多读者纷纷来信表示对她的离职感到惋惜。在此，我们对大家保证，一定将读者的心意转告给雨滴。

诚然，像其他企业一样，员工的流动是不可避免的，猫太、阿修罗、SOUL还有雨滴，对于他们的离职，作为同事的我们也是很难过的。不过，虽然老编辑走了，但是我们还有新鲜血液不断地注入，晴天、火云、玛娜以及炎骑士，他们的到来让UCG变得更加富有朝气。总之，UCG永远是大家的UCG，我们永远是读者最忠实的朋友！

本期问题

1.2008年马上就要到来了，我们的杂志将要进行全面的改版，如果您有什么好的意见和建议请告诉我们，比如：希望增加哪些方面的内容，希望删除哪些版块，我们将针对您的意见进行一定程度的调整。

2.您最不喜欢的栏目是什么？请说出理由。

3.请为本期中您感兴趣的栏目打分（满分为100分），内容包括封面、焦点、新闻、前线、特辑、特快、攻略、研究、光盘等，谢谢！

本期获奖名单将在191期公布

10B 互动信箱送礼名单

《欢迎来到咖啡屋3》盒蛋 乌鲁木齐 汪雷

柳州	范敏	北京	王光辉	淮安	叶鸿飞	天津	郭鹏	太原	刘智
深圳	杜鹏	南宁	林朝荣	北京	马肇东	佛山	陈一行	顺德	黎东明
上海	傅必亮	上海	张曦	兰溪	殷悦	成都	钟翔	东港	张原铭
大理	程国栋	大连	王词光	三门峡	祝贺	晋中	韩红星	呼和浩特	郭碧城

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

读编往来

邮编：730000
兰州市耿家庄邮局
99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email:ucg@ucg.com.cn

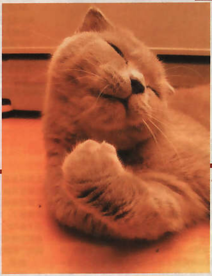
UCG全体小编欢迎您到读编往来做客！

插画：阳光成员 无常量 主持：纱迦&玛娜

★每次TGS结束之后，都会收到大量的读者来信畅谈TGS观感，从这次的反应来看，高居关键字榜第一位的是本届SHOW GIRL，第二位的是报道本身，第三位是回顾往年SHOW GIRL+美女制作人，看来美女的威力果然不容小觑，只是苦了那些没有SHOW BOY可以看的女性读者们了。

★在信箱里经常看到有读者来信中写道自己已经随信附上精心写作的文本、画稿或照片，介绍词看起来非常诱人，但是小编们兴致勃勃地打开之后，居然发现什么附件都没有……在这里提醒各位读者在发送邮件之前一定要记得检查一下，不然如果有什么要紧事的话可能会被耽搁了。

★虽然已经进入秋季有段时间了，不过编辑部所在的南方天气还是非常闷热，记得上学的时候经常有大批散文家作文感慨已天凉好个秋，现在除了感叹天凉好空调外，是很难体会到那种秋风萧瑟、黄叶遍地的感觉了。



编辑部 近期IN流行游戏 What's IN?

本期惟一流行游戏

《光环3》(7人)

游戏的真正结局相当有意境，超赞的结局，值得反复品味。

——编辑部内最踊跃的联机推动人物Gouki



▲编辑部4台X360联机玩战役模式的盛景！4人合作来玩果然乐趣多多！哪怕是传奇模式也轻松拿下，过关之后4人同获成就的情景真是壮观呐！

想法最奇特的读者

广东江门 关荣钊：你们什么时候再把小编形象换换？给胜负师一个建议，如果要改小编形象的话，试着把你那两块糖换成两堆飞镖，那时就帅呆了！

想法最奇特的读者2

cslj0：第二次参加互动信箱，还是有点紧张和激动的。因为第一次发东西给你们时就中了几个小编形象贴，所以还怕这次会中个特别大奖什么的。

目的最不纯的来信

卡卡罗特：不知道在编辑部里面有没有人将从第一期的《游戏机实用技术》到最新的一期全部收集全的？我也好想达成这个愿望，但是"心有余而力不足"……有的已经买不到了，如果顺利经过挑选和面试有幸成为编辑中的一员，是不是有机会得到全套的《游戏机实用技术》呢？

据我所知，老编的保险箱里有一套全的，在网上也见过一些化石级的FANS晒出UCG全收集的照片。我个人认为从老编那里套出密码的可能性太低，建议你去网上高价回收。

趣味截图

SCE的《战神》大获成功，现在向它致敬的游戏也越来越多。最近纱迦玩的两款游戏中都看到了《战神》的影子，不多说了，上图！



▲X360的《科南》全盘借鉴《战神》倒也罢了，怎么把最终BOSS弄成和奎托斯一个样儿呢？你看看这痛苦的表情和一小撮山羊胡，要不是少了红色纹身，简直就是奎托斯。



▶《蜘蛛侠：敌友难辨》里的绿魔人按住B键蓄力，居然可以使出奎托斯的波塞冬之怒。不过《蜘蛛侠》和《战神》都算SONY的，也扯不上版权官司吧？

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《最终幻想VII 十周年终极典藏》，定价35元《怪物猎人官方小说》第1、2、3、4部，定价9.8元/部；《变形金刚漫画 特别版 电影前传》，定价25元；《变形金刚 昨日幽灵》，定价16元；《最终幻想VII 危机之源攻略本》，定价19.8元；《光明之风 世界全书》，定价38元；《荒野兵器画集》，定价：38元；《逆转裁判 法庭解析全书》，定价28元；《机动战士Z高达 秘录图鉴》，定价28元；《灼眼的夏娜》，定价38元；《最终幻想 二十周年珍藏画集》，定价28元；《王国之心 光与暗之书》，定价25元；《翼 编年史 幻彩绘本》，定价28元；《反叛的鲁鲁修 黑之皇子》，定价28元；《传说无限2 传说系列全书》，定价28元；《最终幻想XII 伊瓦利斯战史》，定价19.8元；《天籁传说》，定价22元；《变形金刚漫画版vol.7》，定价24元；《变形金刚漫画版vol.6》，定价24元；《变形金刚漫画版vol.5》，定价24元；《变形金刚漫画版第一代vol.1》，定价24元；《模魂志》第7～9、11、14期，单期定价12元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931-8663118。Email：acg@vip.163.com

TGS特别报道留言板

朱斌：话说邪魔天使和星夜还真是守信用啊，果然在合刊DVD里露面了，小编所言非虚。最让我意外的还是纱迦和飞行员，纱迦完全就是一个白面书生嘛，没有一点游戏人的样子，倒像是做小本买卖的生意人或是一个文职人员。而飞行员据说是去而复返，再加上他的那小编头像还有平时说话那口气，所以在我印象中他一直是一个30来岁的大叔样，没想到这次看到真人还真让我大跌眼镜啊，居然是这么年轻的一个人，实在是出乎意料。看来人的主观臆想很多时候都是不对的。

イド：本次TGS整体报道相当精彩的说，就是影像版看得不大过瘾。在此我顺便有一问，为何多哥你们要分成两批人赴日呢？并且你们第二批走的人说长不长，说短不短的要比第一批晚走三小时呢？难道是因为你们中间有一“黑人”而导致登机受阻么（此时被Gouki一脚踢飞……）？

wlh4814：看了187·188增刊DVD后，印象最深的是那个头上顶轨道的车，我只坐过车在轨道上的，还没坐过轨道在车上的。希望你们多给我们展示些日本的怪异高科技，如果我去日本，我就要坐那个怪车来回几十遍。

杜逊：Gouki：发型该换了，另，三上和你一起拍照时变年轻了。

ACE飞行员：很像我哥们讲话的风格，利索。

多多：多多看上去有皱纹了T T

邪魔天使：这好像是第一次见到邪魔上镜，一个小小小小的要求是，哪天碰到能否让我捏一下，哦哈哈哈……

晴天：娃娃脸，娃娃脸！

作者：广西 黄晓旎



我有同学问玛娜为什么不去TGS，我擅自做了回答，欢迎广大“马饭”拍砖。

原因其实很简单，1，旅途劳累，不适合养颜；2，早上起不来；3，老编要她扛摄影机她不干。

猛拍一砖

昆明 漆晓峰：上期杂志33页上PSP的《王国之心 梦中诞生》什么时候跳票到NDS上面去了？还有119页上“回归本源”标题左边的那张广告，明明是很多飘落的花瓣，可注释上却说“法国的PS3平面广告，用蘑菇云象征PS3的爆发”，拜托，蘑菇云在后面那一页上面……

肇事者

纯属偶然？



天蝎座小明：在某小学门前小卖部拍的一张，难道是纯属偶然？

最执著的读者

ucgame2003：说真的，学校这边的邮局真的是太没有效率了，我买了TGS的合刊后，我们学校这边还停留在10月A的阶段，令我无限汗颜。（啊？你问我合刊是去哪买的？你既然诚心诚意地发问了，我就大发慈悲地告诉你，我先是坐11路车到校门口，再坐公交车到港口，然后再坐船到厦门，最后在坐11路车一个报亭一个报亭地找。功夫不负有心人，只要功夫深，铁杵磨成针，最后在一个阴暗的角落，我还是找到了合刊）。

UCG招聘启事

招聘职位：编辑　　工作地点：深圳

符合以下条件，即可报名应聘：

①精通日语，有丰富的游戏知识积累，文笔优秀。日语水平一级者优先。

②文笔非常出众，日文或英文水平需达到看懂并准确翻译游戏剧情的程度，能写作可读性很强的剧情小说。

③身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，有强烈的责任心和优秀的合作能力。

注：①和②满足其中一条即可。

应聘书内容包括：

1. 写有你擅长的游戏、外语语种及水平的简历。

2. 能力考核的文章：

符合条件①的，需附上一篇能体现你水平的日文网站的文章翻译稿（限定为访谈或评论）及原文对照。

符合条件②的，需附上一篇精彩的游戏剧情小说或同人小说，字数不限。

平信应聘书请寄至：兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社，邮编：730020。

Email请投往ucg@ucg.com.cn，并注明“应聘”字样。

游戏·人 邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第20、23、24、25辑，定价14元。《游戏光环DVD》第1、3、4辑，定价9.8元；《游戏光环DVD》第9～11辑，第14～18辑，定价12元；《游戏光环DVD》第20、21辑，定价8.8元；《游戏光环DVD》第28、29辑，定价8.8元。《游小说》第3、5～8辑，定价9.8元。《PS2专辑》第5辑，定价：24元。《Wii专辑》第1辑，定价：28元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部（收）

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－8674805，Email：gamers@263.net。

Q&A

柳州 陈嘉：开学以来我发现学校最大的变化就是足球场了，几个月不见，在约四平方米的范围内发现了狗尾草、蒲公英、三叶草、雷公根以及数种不知名的野菜，而且它们的平均高度都在20厘米以上，球场原草种仅占50%左右……我进去试着带了一下球，结果却是“我不动，球不动；我已动，球还是不动”，当下我就着急了，直接使出了猛虎式射门，球却在门前停了下来，甚至当我走近门柱旁还发现了几簇白色的蘑菇，应该是前几天雨后长出来的吧，我对这样的“球场”已然无话可说了……

话说当年我上高中的时候，学校的足球场上乃一块毫无绿意的硬土地，每次跟同学踢球都必不可免要擦伤胳膊大腿，相比之下你现在的条件实在是太好了，还是那句老话：“要啥自行车！”



广西百色 黄琳琳：我觉得多边形的发型很适合玩游戏，至少比Gouki的适合……

有人说多边形的脸型不像玩游戏的人，有人说气质不像玩游戏的人，不过发型还有适不适合玩游戏的区分，我还是第一次听说……

杜翔：我从高中时就一直想去日本亲眼看看只能在UCG上看的TGS，到现在我也走出了校园成为了上班族，我希望UCG明年能组织玩家去看TGS！费用可以自费，在途中还可以相互交流（对杂志的意见），还可以联掌机（小编平常都是内部联吧），展会时还可以顺便帮小编拍一些由于某些原因而拍不了的新闻发布会和展台影像和照片！小编也可以当我们的翻译，带我们去逛逛街。

你的想法很好，可惜问题多多。首先，UCG不是旅行社，既没有经验，又没有执照。其次，小编们在日本基本上是一天有12个小时都用于工作，自己的工作都疲于奔命，更别提什么充当翻译、带人逛街了。最后，我们现在都是受邀出展，如果是普通观众参展的话，有很多工作都无法进行。如果各位真想去TGS，倒不如求助于专业旅行社，活动时间还可以自由安排，用不着成天跟着小编们流汗。

——ANDZI—：看完十六夜的宅文化特企后才知道偶以前的宅文化超级薄弱啊，偶以前将“萌”误解为可爱的意思了，还误导了其他的同学，哎……罪过……罪过啊。

其实“萌”就是一种感受并没有具体的定义。不过从这里可以看出你是“萌”可爱系的，16友情提醒一下，千万不要堕入萝莉这一邪道呀……

湖南岳阳 蒋俊：最近，经我冥思苦想，终于又想到一个存钱的方法了，那就是把买UCG的钱给存起来，少买100期就是一部PSP，少买200期就是一台Wii。这可真划算啊！

这个从理论上是完全可行的。其实还有个超级理想，估计大家都想过：如果全中国的人民每人都给你一分钱的话……我想你就可以迅速实现买PSP，买Wii的小愿望了，不用攒得如此辛苦了。

赵玉婉：说说赠品，不要总送海报了，咱换个形式吧……贴纸或者卡片什么的也行，或者效仿一些动漫杂志来个豪华版什么的（《最动漫》全体编辑：凸-_-#）

从读者反馈来看，贴纸和卡片的受欢迎程度都小于海报（尤其是卡片），小编也很为难。至于豪华版，那不就等于是变相涨价吗？

常州 乔文超：看到第187·188期“读编往来”里多边形对“《王国之心》系列”的评价，不禁有些愕然。希望多哥能正视游戏文化，摆正心态。

多边形的话只是运用了一种名为“夸张”的修饰手法，不过看起来的确是有些耸人听闻了。虽然迪士尼历史悠久，世界驰名，但是现在游戏的影响力也不容小视。当初《王国之心》热卖之际，迪士尼就主动找到Square说“请把这个游戏做到十代吧”。再过X年，此消彼长之下，谁强谁弱还真难说哦。

gameoveril：对于TGS的报道，要是有不满意的地方的话，我看就属SHOW GIRL的照片了……这回确定被多边形藏起来了，强烈要求共享。

从这次的读者来信来看，在舆论压力之下胜负师终于甩掉了私吞大量美女照片的帽子，将称号过继给多边形了。其实关于SHOW GIRL照片这个问题，在本期的编辑部落里胜负师已经准备了一篇非常详细的文章为大家解释，一定能让各位对这个看起来很诱人的行业有更深的了解。

赵馨爱：我的BF很喜欢玩游戏，每次一玩游戏就不爱出门，以前我不让他玩，后来时间一久也被他传染了。不过我只喜欢看他玩，不喜欢自己玩，特别是爱看动作游戏，觉得比看电影和逛街有趣多了，听起来是不是很奇怪啊？呵呵。

恋爱法则里有一条：看什么电影不重要，关键是和谁一起看。因为是你的男朋友，所以你会觉得看他玩游戏特别有意思，要是躺在……不，是坐在一个陌生人身边，那或许就不会像你想像中那么有趣了。总结1：你的男朋友是个幸运的家伙，上辈子修路搭桥乐善好施才能换来的福份。总结2：为体现公平原则，你最好也开始试着玩游戏，让BF在一边好好看着。

成都 罗丰：回家时看见一中年男子提着标有“BOSS”单词的皮包，虽然我知道有“老板”的意思，但难免不联想到游戏中的BOSS，不知道主编会不会提这样的包，小编们看见时又会不会有冲上去干掉他的冲动呢？

面对这个问题众小编可是相当理智的，不过主编是不是使用“BOSS”这个品牌的手提包那还需要进一步进行验证。（众编：这个光荣的任务就给晴天你了……）



游戏城寨 邮购信息

《游戏城寨》读者服务部现提供以下邮购服务：

《战国BASARA2英雄绘卷》，定价36元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱《游戏城寨》编辑组（收）

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与我们联系。电话：0931-8663118。Email：yxcz@263.net

游戏机实用技术 邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第155期、总第160期、总第161期、总第164期、166～168期、总第173期、177～181期、184～186期、总第189期，定价9.8元。总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第162·163期、总第187·188期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

戴云翔：当我收到星夜写的明信片时，我忽然想起我小学时语文老师对我说的话："XX，你的字就不会再写好一点吗？像你这样的字，以后有2种职业你肯定是不能做的！那就是教师和编辑！这2种职业都需要工整的字迹！"以上是我老师对我说的话，但是事实证明她错了！我的烂字让我做了老师，而星夜你也做了编辑！真是有够讽刺的哦！也可以说我们两个是逆天而行的人！继续努力吧星夜，我们将会创造出属于我们自己的字体！嘎嘎。

小学语文老师跟我说的是："你的字怎么跟猫粪一样？"

这也算是属于自己的字体吧……

徐州 切腹しろ：看UCG的3年里我每天晚上都会再梦中与众小编奋斗，直接导致了我在白天精神异常，但3年来我没收到一点工资，你们要补偿我，如果不发我工资(PS3一台也行)我会起诉你们拖欠工资的！

在你看UCG的3年里，众小编们也坚持每天加班后还前往你的梦中与你共同奋斗(嗳？奋斗什么？)，直接导致了众小编在白天时严重睡眠不足，所以我们就算是扯平了吧。

四川自贡 王宽：和上次给你们写信不同，现在的我已经18岁了。9月的某一天，我生平第一次进了公安局，并没有想象中的宏伟，挺安静的，只看见三个女警察，没见一个男警察……其实我是去办身份证的。

希望你下次见到男警察的时候，只是因为身份证挂失。

赵玉婉：不知道小编们对古典音乐是否感兴趣呢？因为我的妈妈是音乐教师，从事我从3岁就开始练钢琴，耳濡目染多了，自然也有些了解。我比较钟情于歌剧，最喜欢《茶花女》和《图兰朵》，其中《图兰朵》那首名曲《今夜无人入睡》还让我听哭了好几回。另外我也喜欢莎拉布莱曼，古典与现代的完美结合，不知道哪位小编也喜欢呢？

莎拉布莱曼的《月光女神》晴天最喜欢在夜深人静的时候仔细聆听，那种绕梁三日的感觉总有净化心灵的效果。另外，你的来信中也提到了"Sound Horizon"，这也是晴天很喜欢的同人乐团之一，握手握手(\^o^/)。

odissel：上期216页上的COD(Call Of Duty)竟然变成了GOD(Gall Of Duty)难道预示着这款作品将会成为众小编膜拜的神作吗？

如果你能这样理解，那我们犯下的这个错误也就变得美妙了。其实这是我们的文编哥哥和美编MM在沟通环节上出了问题，下次一定注意，必须专心校稿才行。

广东 不夜の法则：昨天2007年9月26日(农历8月16)正所谓15的月亮16圆。刚洗完澡，光着膀子到楼上乘凉。拿着我和女朋友交换的那只手机在天台上摄影，就在我拍那个又圆又大的月亮的那一刻，一团东西突然出现在我的视线里。咦！UFO！它瞬间的出现让我异常惊讶，非常可惜，它只在我的视线里停留了2、3秒，然后又瞬间消失了。至于我为什么会把这个视频发给你们是因为我是个地地道道的UCG迷，所以我想和你们分享我的这段经历。

哎？我们这里真的不是《飞碟探索》杂志社。

我们一群人对着视频看了半天，得出的结论是——像素太低，啥也没看清……

天津 毛彪王军丁祥瑞：从炎骑士小编形象就看得出这是个涉猎范围很广的小编。感觉上这个小编形象是"浅井长政(无双)+修克拜因MK2(机战)+ZERO(洛克人)"，我猜得大概差不多吧？

从您的名字来看，也看得出是个涉猎很广的人，感觉上就是三个人的名字被拼在了一起，我猜的大概也差不多吧？

血色镏金：看了你们现场报道的TGS感觉很好，没办法不佩服日本的游戏产业，许多期待的游戏都提供了试玩，只是可惜没有机会去亲身感受，不能大饱手福也能大饱眼福吧？哈哈！可是光碟里的可爱的SHOW GIRL实在看不下去，可能这本书大多服务男性读者，而忽略了我们这些女读者的感受吧……女仆装、和服、还有不知火舞……光碟里的许多镜头我全部跳过……跳过……

上大学的时候我经过学校门房，如果遇到女性看门，那总能比较顺利地通过，但凡是男性看门，那他们总能给你挑些事情。呵呵，开个玩笑，其实本次TGS的SHOW GIRL已经很收敛了。

这位同学，其实我也有和你相同的感受，不过想在茫茫人海中找出一个相貌帅气的SHOW BOY，还真不是太容易……

堂本弥勒：游戏中的人物现在日趋老年化，老斯内克和中年但丁不说，就连孙坚也来个"白发版"，看来真是"越老越出名"啊，如果小编们的形象也来个老年版，肯定会大受欢迎，哇卡卡！

由于胜员师声称"蒙面系小编的还好，其他老年版形象那一脸褶子只能受到考古学家的欢迎"，所以本期我们就特别送上胜员师的小编形象老年白发靠椅喝茶版！看不出区别吧，看不出就对了！



掌机王SP 邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，定价12元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～67辑、第69辑、第72～74辑，定价8.8元。《NDS专辑》第2辑，定价25元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价38元。《口袋玩家》第1、2辑，定价16元。《PSP专辑》第3辑，定价25元。《怪物猎人携带版2nd精装攻略本》，定价68元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收)

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-4867606。Email：pgking@263.net。

186期《幻想大陆》互动问答中奖名单公布！

本次抽奖共抽出15名回答正确的读者，赠送《幻想大陆》毛绒玩具一个。另外还从回答不正确的读者中抽出5名作为幸运奖，赠送《幻想大陆》手机链一条。请中奖者及时与公司前台联系，告知自己的通讯地址，以便邮寄奖品。电话：010-58722200

以下5名读者将获赠《幻想大陆》手机链一条

姓名	手机号
龚俊	xxxxxxx3099
马珂	xxxxxxx9589
陈文杰	xxxxxxx8906
高亚文	xxxxxxx8699
李媛	xxxxxxx6713

以下15名读者将获赠《幻想大陆》毛绒玩具一个

姓名	手机号	姓名	手机号
孟元	xxxxxxx9910	顾小虎	xxxxxxx0125
杨乐程	xxxxxxx0144	麦耀华	xxxxxxx2739
方卉	xxxxxxx5710	麦新	xxxxxxx2726
张伟	xxxxxxx8996	孟亮	xxxxxxx7414
侯清华	xxxxxxx3828	强壮	xxxxxxx3597
黄文蔚	xxxxxxx7012	徐洋	未提供
段志刚	xxxxxxx7168	李敖强	未提供
夏伟	xxxxxxx9238		

小编寄语

努力工作，拼命玩！

Editor's BBS



★最近总觉得困。我晚上的时间是怎么消失的？游戏两小时，运动一小时，上网一小时，看书一小时，观影一个半小时——你猜对了，我其实每天晚上都要在1点半之后才能入睡。

★又到了一年两度的日本新番动画筛选时间，经过两周之后已经淘汰了一大半，不过数一数剩下的部数，还是有10部以上。不过说实话，感觉这次10月新番的素质还真不咋的，精品太少。

★最近发疯般地捞成就，成就点数爆涨30%。其实我玩的这几个游戏都是二线游戏中的精品，咋在别人看来我就是在自虐哩？别人笑我太疯颠，我笑他人看不穿。不见LIVE成就榜，排名已在3万间。

★周二坐电梯的时候，见一富婆带一小孩。那富婆臃肿不堪，身上打扮珠光宝气，一看就是那种港片中常见的俗不可耐的角色。那小孩倒是长得颇为伶俐，在电梯里一直玩着YOYO。那富婆看着小孩慈爱地说："好样的！爱因斯坦也喜欢YOYO，你以后一定也是个科学家。"大惊失色之下，我对这富婆的印象顿时大为好转。

★《真·三国无双5》快点来吧！



▶此次新番中，还是《逮捕令全速前进》的ED曲最高。石川智晶真是不错。



〓《FF7CC》的剧情比预想中的还要好，只是总隐隐觉得扎克斯、安吉尔、萨菲罗斯与杰内西斯四人之间存在着一种说不清道不明的暧昧关系……啊啊，这种腐女倾向……不会是被传染了吧……>_<

〓最近经常失忆。某晚正在写一个英雄主题的相关企划时，被一位Q上好友提醒："一定要算上赏金猎人索隆呀！"当时已经是写稿到深夜，于是就昏昏沉沉地列入到名单里了，结果第二天早上一看……想了半天都压根记不起来这个伟大航路上的绿藻头是怎么混进去的……

〓大概是受了《柯南》第11部剧场版的影响，身后的纱迦这两天开始狂玩"柯南"，废寝忘食数日之久，看样子是要誓拿全部成就点数不可了。如果您也对柯南感兴趣的话，不妨翻看前面"游戏进行时"中纱迦的游戏心得部分吧，我打赌你一定会彻底颠覆以往对柯南的认识的。记住，真相只有一个哦！－ －+

〓又收养了一只小猫，起名叫"爱美"。恰好十一时还有朋友把家里的猫寄养在我家……这下，我的房间彻彻底底成了猫窝了，对于这些昼伏夜出且活力四射的小动物，我只想悲愤地发出一句控诉——我想睡觉啊！T_T



◀爱美这个小恶魔居然也有睡觉的时候……赶紧抓拍一张！



◆不知不觉《HEROES》第二季已经演了三集了，在经过前两集的沉闷后剧情终于在第三集有了一些起色，果然还是要发生点什么好。不过教授你们一家三口太甜蜜了吧，松鼠魔王，你就华丽的继续"LOST"去吧，我爬墙了……

◆一想到这个月末发售的《审判之眼》我和16就跃跃欲试，到时候肯定要进行一场卡片大战的，而且在《审判之眼》上看到了Wizard的标记，难道万智牌真的有希望？



◆最近经常半夜一个人关了灯看恐怖片，不过一般都在聊QQ，不知道这是不是很无聊啊？



★卡普空最近动作频多，先是宣布《怪物猎人3》成为Wii独占游戏，随后又公布了《街霸IV》。对于这家游戏老铺来说，我真不知道说什么才好。

★最近认识了不少喜欢搞机械设定的画友，以至于每天下班回宿舍之后的第一件事不是吃饭，而是打开电脑跟结识的朋友痛快地交流画画的心得。不过说实在的，现在能够留给自己画画的时间真是越来越少了，每天都有大堆的工作要去完成。想找出大块的时间专心投入作画，看起来只能等到过年放假回家了。



★大学时的一个同学来深圳工作，原本打算请他吃顿饭，结果不是他没有时间，就是我赶上临时加班，身不由己啊！



★趁着前些天放年假，拖了半年的海南之行总算是实现了，节后出游的感觉实在是舒畅许多，人少，报团也便宜。说起来这还是我有生以来第一次报团出游，感觉还算不错，价格实在是实惠，只不过每个景点都只是蜻蜓点水般地小玩一会，实在没法尽兴。不过晚上住的地方实在是豪华啊——这也是我第一次住别墅式的温泉度假酒店，客房在一座两层楼的小别墅里，环境安静优雅，打开窗户可以看到下面的小庭院。酒店内有园林式温泉，泡完后到一边的草坪上吃烧烤，呼吸着清新的空气，觉得过上了有钱人的生活……(被老编一拖鞋拍醒)

★由于海南之行花费不小，PSP-2000的购入计划只能无限期搁置了，接下来的日子里要节衣缩食，泡面+馒头，直至发工资T_T



Ⅰ赶着《游戏·人》第25辑制作完成后的休息时间，把《天剑》中文版又穿了一遍，中文字幕里有一些莫明其妙的空格和少量错别字，但翻译还比较到位。希望日后PS3的中文游戏能够有中文语音，那就更完美了。

Ⅱ从《越狱》第三季的进度来看，万能的编剧基本上是根据演员的档期来安排死亡顺序的，谁没档期干掉谁，真是寒死了。《英雄》第二季三集过后渐入佳境，祈祷不会因为档期原因而把人气角色抹杀掉，阿门！

Ⅲ最近中国风的歌曲还真不少，比较好听的有F.I.R.的《月牙湾》，爱乐团的《半面妆》，向喜欢中国风音乐的读者推荐。



Ⅳ终于玩到了PSP版《战神》的DEMO了，说实话，没想到做得这么好！画面、动作、气氛、场面都是我们熟悉的《战神》，期待满怀！

Ⅴ[本期语录主角：胜嫂]胜嫂前些日子因为多吃了两个柿子，犯了胃炎。前两天在街上又看到卖柿子的水果摊，我逗她说再买几个尝尝，她一脸严肃地说："不！我远离柿子就像远离毒品。"



★《高达 战斗编年史》确实很不错，惟一可惜的就是只收录了《Z高达》之前的MS，难道剩下的要再出一款？BANDAI算你狠！

★下期有《忌火起草》和《审判之眼》，《皇牌空战6》也马上就要发售了，很好，很好。

★10月新番大潮杀到，好在本季不像去年那样厚道，目前必追看的动画无外乎《高达00》、《CLANND》、《逮捕令 全速前进》以及《现视研2》，《高达00》自然是一边看一边骂，但没办法，谁叫它是高达呢……



★现在每天都在遐想NBGI变厚道了、《皇牌空战6》不分区了、OST提前发售了、《皇牌空战7》出在PS3上了、《山脊赛车8》顺调开发中了。

◀本作的角色绝对比机体更有话题性……



□上期"读编往来"中说了几句《王国之心》的"坏话"，其实我并非对游戏本身有任何敌意，只是对这种角色搭配有点个人看法而已，各位粉丝千万不要上纲上线呀！(笑)

△《越狱》新一季的故事让我想起了那个老和尚对小和尚讲的"从前有座山……"的故事，绕来绕去就是绕不出这个圈子，不禁有点对这部剧集的前景担忧；《英雄》的新一季感觉还没有完全进入状态，后劲十足；再过两个月又可以看到新的《LOST》、《24》和更期待的《莎拉·康纳传》(也就是所谓"终结者电视剧版")，嗯嗯，美剧新一轮狂潮终于又要到来了……

○家乡出了一种"热干方便面"，也就是把传统的热干面做成了方便面的形式，不知道味道如何，下次要去买来尝一尝。

×对于我个人来说一生的神作即将降临！



▶《变形金刚》余热不减，现在的有车族都以涂上一个汽车人或者霸天虎标志为时尚。只是我何时才能看到IMAX版的《变形金刚》呢？



◆90天没有正式比赛的里克尔梅在河床主场完成了一次伟大的演出，两个精妙绝伦的任意球直接破门在向世人表明他依然是这个世界上最富创造力和攻击力的中场球员。在他的感召之下，我也在当天下午球队的正式比赛中打入一粒漂亮的落叶球，自己正好也是球队的10号球员，那一刻我感受到了无比的喜悦。

◆某人一直嚷嚷着要玩《真·三国无双5》，并且是和我一起玩。说实话，我现在的心思全在《使命召唤4》上面。前不久提供的PC版DEMO又是新的一关，加上各种展会上公布的，我已经看到了差不多三四个单机模式的关卡了。不过不要紧，除了单机模式，联机模式是我更加关注的。

◆美剧们又来了，《越狱》现在纯粹就是让我打瞌睡的余兴节目，自己比较期待的是《双面法医》(DEXTER)，另外，《罗马》的男一号乌瑞纳斯主演的《时光旅人》(Journeyman)也挺不错，向大家推荐。



◆几个月没见，表姐的两个宝贝长得好快，更可爱了！我还在日本给他们买了一个拼图玩具，可以拼成一个立体的地球。结果拿回家才发现，他们实在是太小啦，估计得再等两年！



★传说中的黄金周果然如"洪水猛兽"，每天在街上走路8个小时以上的确是件考验体力的事情，而坚持了很长时间的饭后散步也终于在上班后第一天就可耻地放弃了，不行，我一定要克服惰性，将良好的生活习惯保持下去(心中默念100遍)……

☆最近在好友的推荐下开始关注与博客相关的内容，而浏览了几次他人的博客后，千奇百怪的内容与行文手法也让自己受益匪浅，看来以后有时间的话自己也要尝试尝试，不过题材嘛，还是自己想想周遭的事情再决定吧，嘿嘿~



★下期《FFTA2》和《魔塔大陆2》居然撞车了。《FFTA2》因为在TGS上曾经试玩过，所以目前期待度已经达到满点，而《魔塔大陆2》则有三大同人歌姬加盟，势必要为玩家带来一场音乐的盛宴，当然这些和本作剽悍的预告片绝对无法比拟，邪恶的玩家又在动歪脑筋了吧……

☆上期由于篇幅的关系大家错过了一些精彩的COSPLAY，晴天也翻箱倒柜从自己拍摄的照片中找到了一张比较抢眼的，大家是不是觉得这两位表现得蛮不错的呢？当然地上的手提包请无视—_—b



●没想到《怪物猎人3》居然从PS3跑到了Wii上，画面上的期待自然就减少了许多，看看Capcom在操作上能够为我们带来什么变化吧。说不定以后每天杀上几条龙还能起到健身的效果。

●40G版本和振动手柄发售日的公布坚定了火云购入PS3的决心，因为在玩了半个月《PES2008》的DEMO之后，再次对X360的十字键失去信心，还是PS系的手柄最适合玩《WE》呀。



●下了PC版《COD4》的单机DEMO，彻底被这个游戏征服，800×600分辨率下的画面(本人电脑配置较低……)就已经让人目瞪口呆，比联机画面的光影效果与战争气氛又好上一个档次，本人年度最佳FPS已经决定了。

●秋季日剧推荐：《歌姬》、《追梦人》、《神探伽利略》，其它的还在发掘中。

●推荐CD：大冢爱《LOVE PiECE》。

最终幻想VII 危机之源

剧情小说



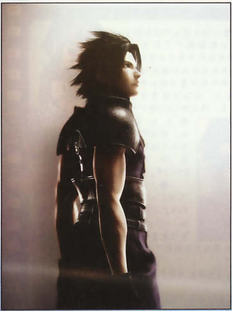
文 玛娜　美编 木仙

第四章 大家都到哪里去了

一片漆黑之中，几根白色羽毛在空中以无视物理法则的轨迹不断飘荡，从刚才起就萦绕在身边的失重感过去之后，扎克斯的脑袋开始隐隐作痛，就像被严重干扰的电台一样，发出一阵阵杂音，直到一个甜美柔和的女声从天而降，周围才渐渐清晰起来。

“喂喂?”

“喂喂?”女声一遍又一遍重复着，一片耀目的白光自头顶射来，白光之中仿佛有一个人影，人影长长的发丝滑在扎克斯的脸颊上，就像是各种说不上名字的花香味凝结成丝，摩擦出一阵阵痒痒的感觉。



看到扎克斯睁开眼睛，人影开心地跳了起来，“啊，成功了！”

那是个穿着白色碎花连衣裙的少女，褐色的头发简单绑在脑后，时不时露出如果冻般细腻白皙的脖子，从天空中射下的柔和光线为她打上了一层朦胧的光圈，美丽圣洁得如同女神一样。

“这里是天堂?”

“不是，这里是贫民窟的教堂。”

“那你是天使?”

扎克斯的问题惹得少女笑弯了腰，少女轻盈地转了个圈，跳到扎克斯的面前，伸出手指向屋顶指了一下，“我叫艾莉斯，你呢，是从那里掉下来的。”

艾莉斯指向的屋顶上，可以看到一个大大的空洞。

扎克斯一个翻身跳了起来，“真谢谢你救了我，我叫扎克斯，看来非得给你点谢礼不行啊。”他做出一副沉吟的模样，最终直视着少女问道，“不如和我约会怎么样?”

艾莉斯是个非常有趣的女孩，在她的性格之中，浪漫与一点小小的古怪似乎天生共存。当你认为自己已经很接近她的时候，总会突然发现让人惊讶的陌生一面，但是没过多久，她又会变回一个天真的少女，单纯得与自己的年龄完全不符。

单纯到似乎独自一人在这样的一个城市生活，满脑子却只关心着她的那些花儿。

贫民窟的教堂中有一片小小的田地，种满了艾莉斯亲手培植的花朵，就在扎克斯掉下来的地方。米德加已经很少能看见花了，由于魔晃能量的长期污染和城市高度机械化，花朵根本无法生存，但是艾莉斯就像是能和花朵对话一样，经由她照管的鲜花，完全看不到一丝颓靡的迹象。

她不喜欢蓝色的天空，用她的说法来讲，总觉得像要被“吸”进去一样，表情让人难以揣测，也不喜欢在街上到处闲逛，宁愿静静呆在教堂里注视着花田，但是每次看到商店里可爱的小饰品又喜欢得和十几岁的小女孩一样，眼神始终不忍离开。

在艾莉斯的眼中，扎克斯也是个非常有趣的人。

或者说，是一份自天而降的圣诞大礼包，突然打乱了自己平静而安稳的生活。

明明摔在地上跌个半死却还不忘要和女孩约会，总是自说自话地带着自己到处乱跑，却丝毫不让人觉得讨厌，精力充沛到让人难以想像，脑中永远不停冒出各种古怪的念头。

更夸张的是，对于他来说，念头远远不只是念头而已，只要一想出来，就一定要试着实践一下。

看到花田之后，扎克斯突然说，“是我的话就把它们全部换成钱，让米德加充满鲜花，钱包塞满钞票！”

很快他就不知道从哪里搬来一堆木材和工具，架在教堂门口，咣哧咣哧开始做起了木匠活。

艾莉斯并不喜欢战士，战士的生活与她所爱的平凡大相径庭，但是扎克斯和印象中的战士完全不同。他会坚持买下红色发带作为相识的礼物，也会帮着街边的小孩到处找钱包，和他在一起的时候，好像永远有着做不完的事情。

只是这种时光常常被突然响起的手机打断，然后扎克斯就会抱歉地望着自己，匆匆赶往下一个任务地点。

然后是再下一个和再再下一个，从来不曾停歇。

自从从五号魔晃炉摔下之后，扎克斯再次见到安吉尔，是神罗总部遭到杰涅西斯袭击的时候。

这场突如其来的袭击起源于霍兰达由来已久的私人仇恨，在神罗任职的时候，他曾与科学部门的宝条博士展开了一场声势浩大的权力争夺，最终黯然失败，宝条就此控制了神罗的科学部门，而霍兰达则开始默默进行着自己的研究，直到杰涅西斯的出现。

安吉尔就在这个关头出现了，带着他的剑，还有战士的尊严。

虽然他的心中仍然充满矛盾，但还是扎克斯所熟悉的安吉尔。

“实际上我也不知道自己在想什么。”安吉尔如此说道，“有时脑袋里就像是飘着一团浓雾一样，但是只要这把破坏之剑还在手中，我就不会舍弃自己的尊严。”

扎克斯也并不想知道安吉尔的想法，只要仍然能和他并肩作战就已经足够了。

将神罗大厦的下层和外部交给萨菲罗斯与安吉尔，扎克斯快步冲向宝条博士所在的研究室，研究室位于整个建筑的最高几层，暂时还没有受到外敌的入侵。

“宝条博士，杰涅西斯的队伍已经攻进来了，我来保护你去安全场所！”

好不容易找到宝条，他正继续着自己的研究，对扎克斯的话只是轻蔑一笑。“退化的怪物有什么可怕的?”

“你是说杰涅西斯?”

“没错，在那个愚蠢的时代，我们一直把从外太空而来的未知生命体杰诺瓦当成是古代种，他就是在那个时代诞生的。”宝条似乎是决意不离开研究室，仍然不紧不慢地说着。

扎克斯微微一怔。

“不知道也没关系，反正战士的任务就是什么也不想，只要保护我就好。你准备好豁出性命来保护我这颗珍贵的大脑了吗? 别输给那些二流科学家的失败作品。”

宝条口中所说的失败作品，无疑就是突然出现在他背后，举剑对准自己脖子的杰涅西斯。

“这是霍兰达的命令? 你认为跟着霍兰达就能阻止退化吗?”对于自己目前的危险处境，宝条只是不停说着刺激杰涅西斯的话，“可怜啊，实在是太可怜了。”

杰涅西斯并没有被激怒，相反，有什么似乎触动了他的内心，他只是将剑威胁性地动了一下。

安吉尔也紧跟其后冲入研究室。

“看来霍兰达的怪物们都聚在一起了。”宝条斜眼望向杰涅西斯，“《Loveless》第四章，是至亲好友将要展开决斗的场景，我本以为会对研

究有什么好处，就找来看了一下。”

众人都在静静等待他的后话。

“结果……毫无意义。”

“那决斗的结果呢？”安吉尔追问道。

“不知道，最终章早就遗失了，直到现在也没有人知道它的下落。”

“关于最后的结果有很多说法。”杰涅西斯似乎放弃了宝条，缓缓走向研究室墙壁巨大的玻璃罩旁，左手发出一团火球，墙上顿时出现了一个巨大的窟窿。

“最终，‘女神的赠礼’对我们来说，到底有什么意义呢？”杰涅西斯展开了自己的翅膀，随即破空而出。

扎克斯刚想拔腿追去，早已被安吉尔拦腰抱起，追着杰涅西斯冲出神罗大厦，从高空望下去，地上的建筑物就如饼干般整齐地排列成各种图案，让人不禁头晕目眩。

见到追兵渐进，杰涅西斯匆忙停下，一手使了个召唤法阵，企图阻挡两人。安吉尔并不中计，只是将扎克斯留在附近一所大楼的高台上应付召唤兽，便转了个圈，避开召唤法阵的范围，追上杰涅西斯在空中缠斗在了一起。

匆忙从召唤兽法阵中脱身出来，已经不知过了多久，扎克斯再度望向被夜色所笼罩的天空，却已经空无一人。

安吉尔，杰涅西斯，周围寂静无声，没有打斗痕迹，甚至连一个敌人都没留下。

一望无际的夜空中只有一团暗淡不清的月亮拼命发出光芒，妄图照亮更大的范围。

大家似乎都突然被这片夜空吞噬，不知道到哪里去了。



第五章 不要放弃战士的尊严



安吉尔没有被夜空吞噬，不过几天之后，他就安然无恙地突然从空中跳了下来，好似什么都没有发生地带来了杰涅西斯和霍兰达正在莫迪奥海姆的消息，用他的话来说，这样会让自己感觉仍是个战士。消失的反倒是萨菲罗斯，自从神罗大厦受袭之后，他就钻进了资料室里再也不见出现，连手机也无法打通。

带着一股疑惑之情，扎克斯匆匆告别了艾莉斯，乘上了曾的直升机直飞莫迪奥海姆。

莫迪奥海姆是位处北方的一个偏僻山村，隐蔽于这种地方确实对躲开神罗的视线有些帮助，尽管扎克斯对敌人的小聪明颇为赞赏，但是沿途的酷寒却给行进之路带来了不小的困难。攀爬着积雪足有一指深的山路，加上山谷中不断吹来的冰冷狂风，仍让一群在米德加的温暖气候中呆久了的普通神罗士兵不时停下搓手跺脚。

扎克斯精力旺盛地爬在最前面，很快，曾和一群神罗士兵就被他远远丢在了几米之外。

“别被我丢得太远喔！”扎克斯转过身去大声向后面叫道，一个一直紧跟在他身后的神罗士兵引起了他的注意。

“干得不错嘛！”扎克斯一边不停向上攀爬，一边向对方搭话道。

“我也是在乡下出生的。”从神罗面罩里传来了一个稚嫩的声音，听起来不过16、7岁。“就是尼布尔海姆。”

这个听起来就略带泥土气息的地名引得扎克斯大笑起来。

“那你呢？”对方不服气地问道。

“我？老家是贡加加。”

面罩里也传来几声压抑着的笑声，扎克斯突然来了精神，“你笑了！你刚才笑了！你知道贡加加？”

对方摇了摇头，“没有，不过这个名字听起来还真土气。”

“尼布尔海姆才是吧！”扎克斯反击道，“我虽然没去过，不过那里应该有魔晃炉吧。”

面罩里的脑袋点了点头。

“那就对了，在米德加以外，有魔晃炉的地方基本上……”

“什么都没有！”面罩里的声音和扎克斯重合在一起，两人对视一眼，因英雄所见略同而大笑起来。

“我叫克劳德。”有着稚嫩声音的神罗士兵摘下面罩，露出了一头金黄的短发，还有一张同样稚嫩的面孔。

与克劳德的相识减缓了无聊雪地的枯燥，但是，扎克斯所要独自面对的痛苦结果，却并不会因此而发生任何改变。

偷偷潜入杰涅西斯军在村外的基地之后，一副让人难以置信的情景出现在扎克斯面前，杰涅西斯正以一把长剑指向霍兰达，退化的症状在他的身上已经越来越明显，原本红色的头发中竟夹杂上了醒目的灰白。

霍兰达缓缓向后面退去，企图躲开杰涅西斯手中长剑的同时试图说服着他，“你还需要我！要是我死了，谁能阻止你的退化！”

“杰诺瓦细胞。”杰涅西斯似乎找到了拯救自己的王牌，再无顾忌，挥剑向霍兰达砍去，扎克斯看准时机冲去，撞开长剑，克劳德也乘机抱住企图逃走的霍兰达。

“没人知道杰诺瓦细胞究竟在哪里，宝条也不知道，哪儿也找不到！”霍兰达一边挣扎，一边拼命叫道。

“那就让我慢慢腐烂吧，但是整个世界都要给我陪葬！”杰涅西斯也摆脱扎克斯的阻挡，再度挥剑向霍兰达砍去。

霍兰达情急之下，使出全力甩开克劳德，连滚带爬地朝着外面逃去，克劳德紧跟其后追了出去，杰涅西斯也想跟上，却被扎克斯一个箭步挡住去路，拔刀开战。

只是几天不见，杰涅西斯的退化却已更加严重，虚弱不堪到全然不复当日雄风，英雄迟暮，扎克斯几乎不忍再次狠狠击溃他的自尊。

“这就是怪物的下场……”杰涅西斯无力再战，垂下长剑，缓缓向背后的栏杆退去，似乎心中锐气也随之消退。

“我们不是怪物，是战士啊！”扎克斯已经猜到他的想法，慌忙冲上前去。

杰涅西斯却只是继续向后退去，最终退到了栏杆的边缘，毫无眷恋地向着身后的一片高空倒下，身影越降越低，最终消失不见。

冲出基地之后已经不见克劳德和霍兰达的身影，只有几行杂乱的脚印仍残留在雪地之上，顺着痕迹追去，才见到莫迪奥海姆村庄的踪影，一只熟悉的怪物停在村中的公众浴室之前，脖子上正是安吉尔的头像。

莫非安吉尔也到了这里？

扎克斯匆忙冲入浴室，在蒸汽炉所散发出的白色蒸汽中，沿路横七竖八地躺着几具神罗士兵的尸体，克劳德和曾也在其中，虽然性命无忧，但是伤势不轻。曾努力靠着墙壁坐起身来，被扎克斯看到这种场面让他有些尴尬，他伸手指了指一边的房门，胸口起伏不定，“就在里面……保住霍兰达……安吉尔正等着你。”

安吉尔果然正在等着扎克斯。

他背对着房门，一动不动，直到扎克斯走上前去，才开口道，“杰涅西斯本来应该由我打败的。”

“真是的……这又不是事先安排好的任务。”

“但接下来就是你自己的任务了。”安吉尔话锋一转，举起大剑指向扎克斯，“应该有人在等着你回去吧。”

说话之间已经连砍几剑，招招朝着要害而来，扎克斯匆匆躲过，不得已只好拔出刀来。

攻与守之间，霍兰达突然从门外闪进，高声笑道，“很好，安吉尔！现在就是将我们父子的仇恨彻底消除的时候！”

“闭嘴，我的父亲已经死了。”安吉尔停下剑来怒视霍兰达。

“那就为你的母亲报仇吧。”

“母亲是因对过去感到羞愧而自杀的。”安吉尔咬紧牙关，一字一句说道，这个诡异的场面已经让扎克斯的脑袋几乎都要短路了。

“羞愧？不，她应该为自己的过去感到光荣，因为自己的名字作为实验代号被保留了下来。”霍兰达发出一阵怪笑，“‘G计划’，也就是吉丽安计划。”

“不准你提到我母亲的名字！”

安吉尔已经暴怒起来，一把抓住霍兰达的衣领将他提起。

“体内被植入杰诺瓦细胞的女人，吉丽安，还有在婴儿时期被植入吉丽安细胞的杰涅西斯。”霍兰达毫不畏惧安吉尔的恐吓，表情和话语都愈发令人恶心。“我承认杰涅西斯是个失败的作品，但是，安吉尔……你在吉丽安的体内时就反复进行了细胞分裂，你是完美的。”

安吉尔一把将霍兰达推开，转向扎克斯道，“我是完美的……怪物，我的细胞可以植入他人体内，并进行再分配。”

“双向复制，也就是说你正确地继承了杰诺瓦细胞的力量。”霍兰达补充道。

“扎克斯，你还记得吗？你答应





与所有让世界痛苦的东西为敌。”安吉尔不再理会霍兰达，似乎已经下定了决心。

扎克斯木然站在原地，事情的发展已经超出他所能承受的太远。

安吉尔深吸一口气，凝视着扎克斯，高高举起双手，“我自己的身体正在折磨我，扎克斯，你看看吧。”

四只怪物随着安吉尔的动作被召唤出来，它们形态各异，但是却有着共同的印记，都是借由安吉尔的细胞而制造出的怪物。

“混蛋！你这样做事情会无法挽回的！我只要你的细胞！”霍兰达并没有料到安吉尔的举动，他的计划显然被打乱，原先得意的表情突然紧张起来，不顾一切地冲向安吉尔，但是再一次被远远推开。

四只怪物仿佛受到了指引，一同朝着安吉尔冲去，将他扑倒在地紧紧围在其中。五具身体发出一阵阵奇怪的颤动，像是在吞吃着什么，又像是正在慢慢融合，扎克斯努力想看清发生在安吉尔身上的事情，但是一阵强烈的白光突然从地上的躯体中散发出来，阻挡了一切来自外界的视线。

就在这股刺目的光芒中，安吉尔的身体迅速发生着剧烈的变化。

融合，进化，吸收，再进化……

当扎克斯终于能再次看清周围的物体时，一切变化已经结束，安吉尔已经不复存在。

与扎克斯对立而站的，是一只长着安吉尔脑袋的巨大怪物。

为了彻底根绝被诅咒的细胞，安吉尔将由自己制造出的怪物全部唤回了体内，他明白自己的能力和意识不足以控制这场融合的结果，也预见到了融合之后被异化为非人的结果，所以，他才将解决这一切的钥匙交到了扎克斯手中。

除了扎克斯之外，安吉尔并没有可以用性命去信任的人。

怪物已经吞噬了安吉尔的意识，它咆哮着盯上了面前的敌人，手中的枪如一道电光般朝着扎克斯刺来，滑过扎克斯的脸颊，留下了一道深深的伤口。

虽然有着安吉尔的面孔，但是这个怪物已经不再是安吉尔了。

扎克斯摆好架势等着怪物冲来，痛苦与仇恨不能形容他的内心，他的心中没有恨，没有敌意，有的只是深深的悲伤，手中的长剑每挥动一次，就让悲伤更加深一分，每次将剑插入安吉尔的体内，努力克制的情感就更加强烈地反噬着自己。

身为一名战士，有时候不得不抛弃自己的心，抛弃一切感情，扎克斯早已有了这样的觉悟，但是当自己的敌人是安吉尔时，日渐麻木的内心重新变得敏感无比。

扎克斯宁愿让安吉尔亲手刺穿自己的身体，但是他不能。

艾莉斯正等着自己回去，一起推着花车，让鲜花盖满米德加。

扎克斯用尽全力，将手中长剑刺向安吉尔关节间的要害之处，庞大的身躯轰然倒地，时间仿佛也在一瞬间戛然而止。

怪物的身躯随着生命力的流失如烟雾般散去，冰冷的地板上只有安吉尔孤零零地躺在那里。由于失血过多，安吉尔的面色苍白如纸，但是神智和自我再次回到了他的身体中。

“扎克斯，干得好……”安吉尔仰面躺在地上，露出了一丝欣慰的神色，托起手中大剑放在扎克斯手中，“剩下的事就交给你了。”

代表着荣誉的破坏之剑，与安吉尔常年相伴的破坏之剑，如今却将离开主人的身边。

扎克斯接过大剑，眼中泪水已将夺眶而出。

“不管什么时候，都不要忘记尊严。”

安吉尔轻声说道，似乎放下了困扰自己已久的心事，安详无比地合上双眼。

无数记忆瞬间涌现在扎克斯的眼前，但是，这些记忆从这一刻开始，就真的只是记忆了。

扎克斯将大剑贴在自己的额头上，久久凝视着安吉尔，直到他的身体如地面一般冰凉，夜色将黑色神罗制服与周围混成一片，才静静地站起身来，抱着大剑离开了这片充满悲伤的土地。

拥有梦想吧，想成为英雄就得拥有梦想，还有尊严。

这是安吉尔以生命教给扎克斯的东西。

第六章 杰涅西斯真的死了么？



把霍兰达带回总部交给上层之后，一切事情都开始发生着扎克斯所难以看穿的变化，首先是一个待命休假的通知，仿佛过了很久都不再有任何消息，接下来身边开始一直出现塔克斯的家伙，不光监视着自己，也监视着艾莉斯，准确来说，从很久之前就开始监视艾莉斯，只是最近才被扎克斯察觉罢了。

再也没有人提起安吉尔和杰涅西斯，仿佛他们从来不曾存在过一般。

扎克斯不知道这些变化之后隐藏着什么，但是他很清楚，这些隐藏着的东西不会带来什么好事。

他只是尽情享受着海滩与阳光，还有难得的假日，每天继续枯燥地练习着下蹲运动，惟一让人觉得不快的，只是没有让艾莉斯也看看这如天空般湛蓝的海水。

直到西丝内出现在休假的海滩，带来了拉萨德总管因挪用公司公款提供给霍兰达作为研究资金并已失踪的消息，庞大内幕的冰山一角才渐渐浮出水面。

“他们都在想什么啊……”扎克斯突然觉得，自己好像对认识的人们其实完全没有一点了解。

“真相只存在于人的内心之中，而从将这种真实用语言说出来的那一瞬间开始，就变得不确定了……”西丝内故弄玄虚地说着。

“切……你到那边去一下。”扎克斯掏出手机，寻找着艾莉斯的号码，这一切都被西丝内看在眼里。

“想打给艾莉斯？”

“你怎么知道，你们真的在监视我？”扎克斯警惕地看着西丝内，但是穿着泳装的年轻塔克斯成员只是淡淡一笑，“被监视的是艾莉斯，她可是古代种哦，全世界只有一个。你不知道？”

扎克斯轻轻摇了摇头。

艾莉斯确实从未对他提起过这件事，但是扎克斯并不感到惊讶，不管艾莉斯的身分究竟是什么，对他来说其实并无分别。从亲眼看着安吉尔闭上双眼的时候开始，这些对他来说都已经失去了原有的意义。

让他真正感到不安的是另一件事。

杰涅西斯也许没有死。

在曾所提出的设想中，即便他已经死去，没有肉体的精神也可能重新回归了环绕整个星球的精神能量——生命之源，利用生命之源控制复制体并不是不可能办到的事情，但是比起这个猜想来说，第六感似乎在告诉扎克斯杰涅西斯仍然活着的事实，在没有亲眼见到真正的杰涅西斯的尸体之前，扎克斯更倾向于这种可能。

全世界各地都开始涌现新一批杰涅西斯复制体，他们袭击了关押着霍兰达的朱诺市，好不容易被抓住的霍兰达趁着混乱与人手不足的机会从神罗的看管下逃走，给几个复制体救了出去。

就连米德加也没有逃过复制体的魔掌。

第七章 我可能会舍弃神罗



由于担心艾莉斯的安危，扎克斯匆匆忙忙赶到了米德加的贫民窟之中。

教堂中没有受到什么破坏，但是艾莉斯仿佛正身陷险境，一头长着翅膀的怪物堵在教堂门前，虎视眈眈地盯着扎克斯。

扎克斯举起剑来摆好架势，但是怪物背后的艾莉斯却拼命地摇起了脑袋。一个愣神之间，怪物已示威般地高高扬起脑袋，露出了脖子前的安吉尔头像，冲着教堂的大门扑了过去，将一台偷偷钻进教堂的攻击型机械抓得粉碎，这才得意地舒展了一下翅膀，一头栽倒在地上。

看起来，它似乎是特地赶来保护艾莉斯的，但是，被自然界的法则所诅咒的退化现象，也毫不留情地降临在它的身上。

艾莉斯匆匆跑到怪物的面前，怪物支撑着爬起来，展翅飞上横梁，在高空远远地盯住大门，如同一个守护神般。

“不知道为什么，总觉得它的样子……好像很悲伤。”艾莉斯担忧地望着高处，轻声说道。

凝视着愁眉不展的艾莉斯，扎克斯突然做出了一个决定。

“我们去街上卖花吧。”他突然说道，“先让贫民窟满是鲜花好了。”

扎克斯已经没有太多时间来和艾莉斯告别，一个刻不容缓的任务正等着他去执行，在到教堂之前，扎克斯在总部见到了萨菲罗斯。

萨菲罗斯已从资料室中出来，但这些天的翻查资料似乎并没有让他茅塞顿开。

“在很多地方的魔晃炉附近都出现了大量的怪物，工作人员全部下落不明，现场附近的战士也都失去了联络。公司决定为了调查此事再派一些战士，你和我，一起去尼布尔海姆。”

扎克斯不禁有些失望，他本以为这次的任务理应关于“那件事”，但是，尼布尔海姆不正是克劳德的故乡么。

“失去联络的战士都是追踪拉萨德的人，他们好像还在附近发现了类似培养罐的装置。”萨菲罗斯道，“应该是霍兰达从莫迪奥海姆的研究基地带走的东西。”

“这也就是说，拉萨德，霍兰达……杰涅西斯他们也许是一伙的？”

萨菲罗斯微微点头，不再说话，良久，才叫住了正打算离开的扎克斯。

“我们得到的命令是调查魔晃炉，完全没提到那些老朋友的事。”萨菲罗斯转过头去，没有任何表情地叙述着自己的决定，“根据情形，我可能会舍弃神罗……不过在那之前，当然还是服从神罗命令的战士。”

在扎克斯仍是一个普通士兵的时候，萨菲罗斯就已经被称为神罗最强战士，无数人以萨菲罗斯为目标，不断激励着自己挺过一次又一次的任务与训练，那个时候对于扎克斯来说，萨菲罗斯只是一个高高存在、代表了神话与梦想的名字。如今扎克斯已经成为了一级战士，但是萨菲罗斯仍然是那个高高存在的名字，并没因此而有什么改变，没有人知道他沉默寡言的表面下究竟流淌着如何的奔流。

扎克斯也许永远也不会知道。

“喂？这个花车也太不可爱了。”少女稍稍有些惊讶的声音将扎克斯唤回现实之中，由废旧木材拼起来的花车是算不上可爱，扎克斯装模作样地围着花车转了几圈，摸着下巴道，“我觉得还不错啊，而且主要看的是花嘛！”

艾莉斯赌气般地把脸转到一边去。“我只是说了一个小小的愿望而已。”

“不要奢侈嘛。”扎克斯慌忙哄道。“虽说是‘小小的’，但也不会少吧。”

艾莉斯得意地回过头来，仿佛把刚才的赌气都完全抛到九霄云外去了，“那是当然，想不想听，一共有 23 个呢！”

“还是用笔写在纸上吧……不然我会忘记的。”

艾莉斯点了点头，用笔在一张小小的纸条上开始认真地写了起来。

扎克斯趁机赶紧把花车推出教堂，省得艾莉斯突然反悔。

教堂外能看到曾藏在墙角的身影，扎克斯推着花车继续往前走，装作什么都没看到。塔克斯的监视任务中也包括了保护监视对象，不让艾莉斯受到任何伤害的内容，再加上教堂里的“守护神”，多少让扎克斯能够安心一点。

而且在现在这种局面下，曾可能是惟一可以指望的人了。虽然在向他反复叮咛关照艾莉斯的时候被嘲笑了一通，但扎克斯无论如何就是放不下心来，或许是因为萨菲罗斯的话，或许是因为杰涅西斯没有死的消息，或许是因为其他的什么……

“大家都会来买吧？”艾莉斯推着做工稍显粗糙的小小花车，车上装满鲜花，怯生生地站在平民窟街道的一边，小心地拉了拉扎克斯的手指。

已经在这里站了 20 分钟了，但是行人只是诧异地望着这和周围环境毫不搭调的花车，没有一个人产生买花的打算。

“一定会来的，再一会就有很多的客人了。”扎克斯打量了几眼周围，跳出去拽住一个路过的男人，“喂！你！买不买花？现在买的话只要十块钱！这种价格简直是吐血大甩卖！不买可是你的损失哦！”

艾莉斯看着扎克斯的胡闹，不禁笑出声来，仿佛突然间打起了十万分的精神，也从花车中跑了出去，跑向一个路过的小孩。

“扎克斯，又有客人了！”艾莉斯很开心地如天使般朝着扎克斯微笑着。

在稍迟一点的时间，当扎克斯提到自己要出一趟远门执行任务的时候，艾莉斯也像这样微笑着和扎克斯告别。

伸出手来，把一张折叠得整整齐齐的小纸条交给扎克斯。

那张纸条上，就是艾莉斯的 23 个小小的愿望。



第八章 明白了，我会去找你的



在尼布尔海姆发生的一切，对所有参与到这件事的人来说，都是生命中巨大的转折。

转折，有好的转折，也有坏的转折，同样的一件事对于不同的人来说，好坏各占其半，但是在尼布尔海姆中发生的转折，对于大多数人来说，只是一场彻底的噩梦。

四年之后，扎克斯有时会想起过去发生的事情，如果没有来到这里，自己的命运会不会随之改变。

或许和艾莉斯一起在平民街的教堂里再做一辆新的花车，或许带着艾莉斯去看不会让人害怕的天空，或许这个或许那个，或许可以做很多很多的事，只是不像现在这样。

有时候，扎克斯还会不禁想起，如果很久以前，没有和安吉尔一起参与五台作战，没有寻找失踪的杰涅西斯，安吉尔的命运会不会随之改变。

但是他也只是想想而已，对一切已经变成现实的事情，你只能回想。

踏入尼布尔海姆之后，一股质朴乡村的风情顿时吸引了战士们的注意，清新至极的空气似乎将长途跋涉的疲劳洗得干干净净。

“很久没有回故乡了吧，感觉怎么样？”萨菲罗斯好似也被闲暇的乡村风情感染了一般，朝已沉浸在对故乡的怀念的克劳德望去，“我因为没有故乡，所以不知道……”

克劳德不知道什么时候把面罩套在了脑袋上，可能是不好意思以穿着军服的模样面对自己的熟人，只是静悄悄地跟在众人身后一言不发向前走去，像个害羞的孩子一样。

“那……你父母呢？”扎克斯好奇地问道。

“母亲的名字叫杰诺瓦，生下我之后很快就死了，父亲……”萨菲罗斯突然笑了起来，“我在说什么啊……走吧。”

杰诺瓦……降落在地球上的未知生命体，从天而降的灾厄……扎克斯默默念着这个不祥的名字，这是巧合还是命运的必然？

抵达尼布尔海姆的时间已经不早，众人决定先行在旅馆休息一夜，明天再开始调查整个村子。扎克斯在村外闲转了几圈，感受早已久违的乡村夜风，顺便给艾莉斯发了一条问候短信，这才伸着懒腰缓缓回到旅馆之中，萨菲罗斯并没有出去，而是站在窗前向远处张望。

“不知道为什么，风景……给我一种很熟悉的感觉。”发现了扎克斯的身影，萨菲罗斯转过头来，疑惑地说着。

第二天一早的行程已被安排好，由于通往尼布尔海姆魔晃炉的山路比较崎岖，村里特地派出了一个当地的少女为前往魔晃炉的萨菲罗斯、扎克斯和克劳德导游。

导游大约也就是克劳德的年纪，名叫蒂珐，戴着一顶牛仔帽，背心短裙，性格相当冒失，沿途给三个大男人找了不少麻烦，再加上嗅到萨菲罗斯的新闻价值而出动的旅行记者沿途拍照，更是让这次任务吵闹不堪。

不过如蒂珐所说，她对附近的路倒是相当熟悉，不到下午就把众人带到了魔晃炉前。

萨菲罗斯打开魔晃炉被紧紧密封的门锁，蒂珐也赶紧好奇地跟了上去。

“普通人不允许进去，里面都是神罗公司的机密。”萨菲罗斯谨慎地将蒂珐挡在门外，吩咐留在门外的克劳德看住蒂珐，这才和扎克斯关好门，向着尼布尔海姆魔晃炉的中心区域走去。

尼布尔海姆的魔晃炉内部与扎克斯所见过的五号魔晃炉有几分相似，同样的结构，同样的寂静沉暗，甚至连被霍兰达作为研究室的房间都布置得几乎差不多，沿着楼梯分布的三排巨大培养罐将整个空间塞得无比拥挤。

一扇被紧紧锁住的铁门上，写着杰诺瓦几个大字，但是萨菲罗斯并没有看到，他的全部注意力都已经被一台发着蓝色光芒的培养罐所吸引。

萨菲罗斯默默地将自己的位置让给好奇的扎克斯，让他可以凑近一点看清里面的东西。

一个面目狰狞的怪物浸泡在培养罐蓝色的魔晃液体中，恐怖的面孔早



已超出扎克斯想像，他情不自禁向后退了一步。

“像你们这样的普通战士，都是浸泡过魔晃的人，虽说和普通人有一些差别，可总归还是人类。”萨菲罗斯挨着培养罐一个个检查过去，眼前所见均是恶魔的面孔，“但是，这些家伙又是什么……用来浸泡他们的魔晃液体密度远远高于给你们用的。”

“这就是……怪物?”扎克斯困难地吐字。

“没错，制造这些怪物的就是宝条。”萨菲罗斯转身离开培养罐，“那些怪物的原形就是使用魔晃能量在培养罐制造出来的异形生物。”

扎克斯默默思考着萨菲罗斯的话，一个刚才没有注意的词突然蹦进了他的脑中。

“你刚才说‘你们这些普通战士’……难道你有什么不一样吗?”

一阵剧烈的头疼突然袭击了萨菲罗斯，就像是脑子在与什么东西发生共鸣，萨菲罗斯跌跌撞撞走了几步，稳住自己的身体，一个可怕的念头猛然浮现。

有什么东西正呼唤着他的身体和血液，就在这里，就在此刻。但是在这里，只有培养罐中如恶魔般的怪物们和挥之不去的噩梦。

从很小的时候开始，萨菲罗斯就已经知道自己和其他人不一样，在其他孩子无聊地扭打在一起，或是为了一点小小的利益而斗争的时候，他只是默默站在一边，冷漠地注视着他们，心中充满嘲讽。萨菲罗斯知道，自己是一个特别的存在，虽然他并不清楚自己究竟特别在哪里，但是这些年来，仍一直试图寻找到什么来揭开自己身世的真正秘密。除此之外，其他的事情都可以置身事外，整个世界就像是一场自己静静观看却不参与其中的戏剧。

但是解开这个秘密的关键居然在这里，在一群人造的、愚蠢的怪物的肮脏出生地中。

这个事实就像一把尖锐的利刃，狠狠插进他骄傲而脆弱的自尊之中。

“难、难道……难道我也是这样诞生的吗……”萨菲罗斯长久地注视着那群丑陋的怪物，但是又似乎有个声音在告诉他，这些肮脏的躯体与他并不相同。

扎克斯想要搀扶住步伐不稳的萨菲罗斯，却被他一把推开。

萨菲罗斯默默望着自己的手掌，没有鳍，没有变形，没有鳞片，没有羽毛，仍如一块精美的艺术品般完美无瑕，但是……我是人类吗?

萨菲罗斯情不自禁自语出声。

“很遗憾，你是怪物。”杰涅西斯突然从天而降，伸手放出几个火球，被萨菲罗斯轻松挡住，杰涅西斯并不因此而失望，带着一丝近乎恶意的笑容道，“你是在杰诺瓦计划中诞生的，最强的怪物。”

如扎克斯所猜想，杰涅西斯果然还活着——如果头发已经完全灰白，退化迹象愈发明显的他还能算是活着的话。

“杰诺瓦计划到底是什么?”萨菲罗斯追问。

“杰诺瓦计划……是以前进行的所有实验的总称，那些使用了杰诺瓦细胞的实验。”

“妈妈的细胞?”

“可怜的萨菲罗斯，你应该从没见过自己的母亲，一直都只是听说一个名字吧?”杰涅西斯毫不留情地打破了萨菲罗斯最后的一线希望，“真不知道你把她想像成了什么样了呢……”

“闭嘴！杰涅西斯！”扎克斯企图阻止杰涅西斯的话，对于一直被隐瞒的萨菲罗斯来说，这些事实在是太过残忍。

但是，这正是杰涅西斯的目的。

“杰诺瓦是神罗在两千年前的地层中发现的……怪物。”杰涅西斯一字一句，缓缓说道。

萨菲罗斯没有任何回应。

“所以……萨菲罗斯，我要借用你的力量，我的退化已经无法停止了。”杰涅西斯道，“杰诺瓦计划·G制造了安吉尔和像我一样的怪物，而杰诺瓦计划·S以无数次失败的经验为奠基石，终于造出了完美的怪物。”

S……萨菲罗斯。

萨菲罗斯的表情未变，冷冷问道，“我能做什么?”

“你没有制造复制体的能力，所以身体资料不会扩散，也就是说……不会发生退化现象。”杰涅西斯掏出了一颗紫色的笨苹果，久久地举在手中，仿佛它就是一直在追寻的女神的赠礼。“萨菲罗斯，把你的细胞分给我吧。”

“你的话到底是用来迷惑我的谎话呢……还是我一直在寻找的真相呢……不管怎样都好。”萨菲罗斯抬起头来，望向门上的“杰诺瓦”几个大字，轻叹一声，打掉杰涅西斯手中苹果，“你就慢慢自生自灭去吧。”

“原来如此……不愧是最完美的怪物。”杰涅西斯不以为意地走了出去。

“在野兽们的战争即将终结世界之时，女神自冥空之上降临，展开光与暗的翅膀，赐予将众生引向至上幸福的‘礼物’。”

“等等！”扎克斯匆忙追出，杰涅西斯却已不见踪影，几个杰涅西斯复制人正巧将克劳德打晕，缓缓逼向蒂珐。

“那个人为了保护我……”蒂珐似乎被突然发生的怪事吓得不轻。

扎克斯默默点头，帮着蒂珐将昏迷不醒的克劳德搬回旅馆之中，过了许久，克劳德才慢慢清醒过来，神情相当沮丧，被这样糊里糊涂打晕，对任何一个男子汉来说都是一场打击。

“蒂珐没事，你放心吧。”扎克斯宽慰道。

克劳德稍稍安心，但是仍在不断自责，“如果我也是战士的话……”

“战士一个个都跟怪物一样，你还是别想了。”

“发生了什么事?”扎克斯的古怪引起了克劳德的好奇。

“我也不知道，本来还想弄清楚的……”扎克斯长长吐出一口气，一头栽倒在床上，“对了，你认不认识蒂珐?”

克劳德掩饰般地将头转到另一边，小声道，“算认识吧……”

“跟她打了招呼没有?”

“没有。”

“虽然你一定有自己的理由，但是这样真的没关系吗?”明知得不到答案，扎克斯还是随口问着，克劳德果然没有回答。

一堆蜂拥而至的麻烦事让他也几乎完全失去了判断力和冷静，扎克斯跳下床去，缓缓走向大剑。

“因为我是战士，所以一向都只考虑战斗就可以了，那些复杂的问题都可以交给别人去想。发生了什么事?敌人是谁?我管他到底是怎么回事！”扎克斯突然一把抓起大剑，作势向下挥去，但是终究还是克制住了自己的情绪，闭上双眼，像安吉尔一样把大剑顶在额头上，就像是一个让自己平静的仪式。

“那个……扎克斯。”克劳德犹豫着问道，“我好像从没见过你用那把剑。”

使用的话它就会被弄脏，出现缺口，以及破损……那样才是浪费。不过跟剑比起来，还是你比较重要，虽然只有一点点哦。

拥有梦想，还有，不论在任何时候，都不能放下战士的尊严，听清楚了吗?

安吉尔的身影仿佛突然间出现在面前，将他从迷茫与烦躁中一把拽出。

“这是梦想与尊严的象征，不……它本身就是梦想与尊严。”扎克斯重新将视线移回大剑，杂乱的心绪奇迹般地平静下来，最终，他转过头，重新恢复了一贯爽朗的笑容。“我刚才变得有些迷茫，谢谢你，克劳德。”

“总之，先睡觉！”扎克斯将大剑轻轻靠着墙壁放好，未等克劳德反应过来就跳上床去，闭紧双眼陷入了梦乡。

人们常说，不管遇到什么痛苦的事情，好好睡上一觉，明天就又是个好天气。

自那天开始，萨菲罗斯就再也不曾出现在尼布尔海姆，他走进了村外属于神罗财产但是已经很久没有使用的一座大屋中，彻夜研读地下书库里记载的各种资料。那所大屋曾经被用来进行一些扎克斯并不知道的秘密研究，表面看来再普通不过，但是顺着一条隐蔽的暗道走下去，就会发现地下的无穷奥秘。

扎克斯几度进去探望萨菲罗斯，除了面前的资料和对身世之谜的热衷之外，他的眼中似乎已经不存在任何东西，只是近乎狂热地贪婪阅读着厚重的书籍，地下室的灯从未熄灭。

就这样，待在尼布尔海姆的七天过去了。

第七天，尼布尔海姆陷入了一片火海之中。

在吞噬尼布尔海姆的一片火海之中，萨菲罗斯的身影伫立其中，似乎在等待扎克斯的出现，昏迷过去的克劳德就躺在他脚边的烈焰旁。

“我……现在就去迎接她。”萨菲罗斯的脸上，露出一抹扎克斯从未见过的笑容，随即转身向着魔晃炉的方向走去。在那混杂了诸多情感的笑容中，扎克斯惟一能看得真切的，就是双瞳中的彻骨恨意。

被烈焰所笼罩的尼布尔海姆就如曾经的巴诺拉村一般，阵阵悲鸣声从建筑物中传出，村民的尸首在沿路的地面横七竖八躺着。

蒂珐没有如其他村民一样被杀，只是在魔晃炉前被萨菲罗斯打伤，但是故乡的毁灭对于一个十几岁的少女来说，比任何事都更让人痛苦，试图扶起她的时候，蒂珐连碰都不肯让扎克斯碰一下。

“讨厌！讨厌神罗的战士！也讨厌你！我全部都讨厌！”

愤恨的眼神就像锋利的刀刃一样不停刺在扎克斯的心中，或许战士就像她所说的一样……走到哪里，就给哪里带去灾厄。

扎克斯挥起破坏之剑，将魔晃炉的大门斩开，萨菲罗斯正在对着一个浑身被银色机械所包裹起来的生物温柔地说话。

“妈妈，我们一起夺回这个星球吧，我想到了个好主意，我们到约定之地去吧。”

萨菲罗斯爱恋至极地抚摸着那生物。

“萨菲罗斯！为什么杀了村里的人?为什么伤害蒂珐?”扎克斯举剑冲入研究室中。

“妈妈，他们又来了。”萨菲罗斯得意地高声笑着，“凭借妈妈卓越的能力和知识，本该成为这个星球的统治者，但那些家伙……那些一无是处的家伙，却将这个星球从妈妈手里夺走了。”萨菲罗斯斜眼望向扎克斯，“不过，你不要再悲伤了，我将和你一起去……”

话音未落，萨菲罗斯伸手将那层机械外壳拽开，隐藏在里面的杰诺瓦

身体终于暴露出来。

由于常年被魔晃溶液浸泡，杰诺瓦的身体已经变成了淡淡的幽蓝色，诡异的花纹就像是实验所残留下的印痕般缠绕在她的身体上，紫红色的双瞳注视着前方，如同噩梦一般的场景在这个房间中突然绽放。

“萨菲罗斯，亏我这么信任你！”扎克斯已不想再看，挥剑冲去，面前的人已经不是他所认识的萨菲罗斯了。

“我是被选中的人，被选中成为这个星球支配者的人。”

萨菲罗斯也举剑格挡，巨大的力量将扎克斯打落到研究室里的空洞之中，萨菲罗斯随即跳下追击。

虽然敌人是昔日的英雄萨菲罗斯，但扎克斯早已不是当初青涩无知的普通战士，全力以赴仍勉强可战个平手。萨菲罗斯几次发起攻击都未得手，无心与扎克斯久斗，操起正宗向地面斜砍一刀，地板上的强化玻璃顿时分崩离析，脚下已是万丈深渊，只剩下一条窄窄的通道可以行走，稍有偏差便有可能葬身于此。

扎克斯找了个空隙，翻身跃出这个不利的战场，再度奔入研究室中，然而萨菲罗斯比他更快，早已降到扎克斯面前，挡住杰诺瓦的身体。只听一阵风声传来，扎克斯便被一击重击打到实验室外的台阶上，破坏之剑脱手而飞，剧烈的疼痛与头晕目眩之下，已然无力站起。

萨菲罗斯冷冷看他一眼，并不追击，再度回到杰诺瓦的面前与她喃喃细语，好似已经完全着了魔。

但是眼中只有杰诺瓦的萨菲罗斯并不知道，就在此时，有一个他所意想不到的人也悄悄走进了实验室，拾起插在地上的破坏之剑，向着萨菲罗斯慢慢逼近。

装着杰诺瓦的培养罐突然碎裂开来，萨菲罗斯惊讶地回头，面前持着大剑的男子居然是克劳德，而那把大剑，此时正穿过自己的胸口。一股冰凉与炽热交杂的感觉从被穿透的胸口传来，全身力道随之散开，萨菲罗斯扶住培养罐慢慢滑下，居然被一名普通神罗士兵所伤的事实让他难以置信。

克劳德也几乎不敢相信，是蒂珐和故乡使他鼓起了勇气。他拔出剑来，晃晃悠悠地走到蒂珐身边，温柔地扶起昏迷不醒的蒂珐，呼唤她的名字。

但是，萨菲罗斯仍未死去。

他踉跄着从实验室中走出，手中抱着杰诺瓦的头颅，直奔克劳德而来。

“像你这样的人……”萨菲罗斯的体力明显不支，但是恨意却更加浓烈。扎克斯也想起身，可浑身的骨头都像已经断裂一样，怎么挣扎也爬不起来。

“克劳德，阻止萨菲罗斯……”扎克斯艰难地说着。

克劳德轻轻点头，将蒂珐放下，举起大剑再度冲向萨菲罗斯。只是，萨菲罗斯再也不会给他任何机会，轻松挡下大剑之后便将克劳德甩入研究室中。克劳德企图爬起身来，但是正宗已穿透他的身体。

“不要得意忘形了。”萨菲罗斯用剑将克劳德高高挑起，复仇的快感在他冷峻的脸上如烈火般燃烧。

克劳德低垂着头，好似已经完全丧失了意识，但是从他的身体中传出一股巨大的力量，将正宗渐渐压下，脚掌落到地面，伸手抓住正宗的刀锋，反倒将萨菲罗斯一点点举了起来。

“这怎么可能……”在一瞬间，萨菲罗斯感到了一股从未有过的惊慌。随即，他的身体被克劳德用力甩出，在墙壁上撞击一下，便掉入了研究室地面的一个空洞中。

在那个洞的下面，正是魔晃之河。

萨菲罗斯已除，尼布尔海姆的仇已报。克劳德捂着伤口，步伐缓慢地走出研究室中，想要回到蒂珐身边，但是眼前一黑，身体已瘫软在台阶之上。

“干得好，克劳德！”扎克斯的视线也开始模糊，紧张感顿失之后，意识也渐渐远离了他。

在昏暗中，扎克斯仿佛看到宝条博士就站在自己和克劳德身边，十分兴奋地说着。

“这个人还真有趣，实在是很有趣……可以当作新的样本。”

之后，意识再次离扎克斯远去。



膀，出现在扎克斯面前，又似乎十分失望地离去了。扎克斯拼命动着自己的身体，但是没有任何反应。

如果有一双翅膀就好了啊……

扎克斯每次看到那些羽毛，都忍不住这样想着。

如果有一双翅膀的话，就可以飞起来，飞到随便什么地方的天空中去了。

一名研究员走到几个培养罐旁，按照惯例查看着实验品的情况，对两个神罗士兵开始实验已经有四年了，都以实验失败告终，一个对杰诺瓦细胞的抵抗能力太强，根本无法改造，另一个年轻点的又因为抗性太弱导致魔晃重度中毒，可能之后永远都一直维持着目前的植物人状态，宝条不愿丢弃这两个实验体，只能一直将他们放在培养罐里，勉强维持着生命活动的继续。

但是今天与以往却不同。

一只培养罐已经被砸碎，留下满地的玻璃渣和趴在地上的实验品，研究员慌忙上前查看，一只拳头突然伸出，将他狠狠打晕。

那个实验品从地上爬起来，矫健的身手并没有因四年的时间而荒废，他趴在另一个培养罐上，看着里面的实验品，小声念道，“克劳德……”

随后将培养罐砸碎，从中拖出了已经完全丧失意识的同伴，扛在肩上，缓缓踏出了研究室的大门。

扎克斯不知道自己在培养罐中已经睡了多久，但是再次踏入尼布尔海姆的土地上，一切已经完全不同。在那天晚上被烧毁的村庄已经恢复了原样，神罗的普通士兵们在村中随处可见，甚至将同样穿着神罗制服的扎克斯作为敌人，一句话不说就攻击过来。

巨大的变化完全出乎扎克斯的意料，漫长的沉睡而导致的体力下降使他不得不暂时在神罗的府邸中暂时停留片刻，自从那天之后，所发生的一切都像是一场噩梦。

而惟一和他一起共同度过噩梦的克劳德，却没有一丝像是要清醒过来的迹象。

扎克斯从衣柜里找出一套战士制服，帮他换下被魔晃液浸湿的普通士兵服，尺寸稍稍大了一点，不过比起一直被魔晃液熏着已经好上很多了。

在床上稍事休息，扎克斯不禁想起艾莉斯交给他的纸条。

小小的愿望总共有二十三个，但扎克斯肯定没办法全部都记住，所以我把它们集合成一个——希望跟你在一起的时间能多一些。

虽然已经被魔晃液浸得模糊不清，但是仍可看清艾莉斯用心写下的每一个字。

扎克斯小心地将纸条折回原样，装回自己的口袋里。

“那个，克劳德，我必须得回米德加去。”虽然明知克劳德听不到自己的声音，扎克斯还是大声问道，“你也会跟我一起去吧？”

回到米德加的路途比想像中更加漫长，为了争夺两人体内被注入的萨菲罗斯细胞，杰涅西斯复制体也不断进行着攻击，神罗士兵的阻挠，各种神罗制机械的追踪，扎克斯只能以自己手中的大剑杀出一条路来。

从一个村庄到另一个村庄，走过无数的大路和小路，原来没有了直升机之后，曾经执行过任务的地方每一个都相隔这么遥远。

在停下来休息的时候，扎克斯养成了和克劳德说话的习惯。

“嘿，今天的情况好像还不错。”“看得到吗？月亮好大啊。”“晚上就在这里休息吧，你不反对是吧？”

虽然很清楚克劳德什么也听不到，但是扎克斯仍不厌其烦地继续着，不管遇到什么事都要扭过头去，和肩上的克劳德说上几句。或许这么说着说着，克劳德有一天就会突然醒来，也或许是这样的漫长旅途，一个人实在太过孤独。

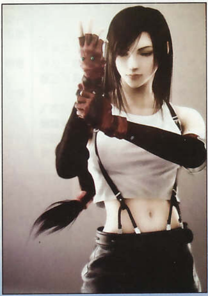
踏出尼布尔海姆的地界几天之后，神罗的正规军已经代替了之前的普通士兵，甚至连塔克斯也开始参与其中，情势更加严峻起来。

好在塔克斯似乎并不打算认真执行神罗下达的追捕指令。

经过自己故乡的时候，扎克斯忍不住偷偷将克劳德在村口藏好，想去看看已经很久不见的父母。

但是，杰涅西斯和霍兰达早已在那里等待他的到来，霍兰达业已将自己改造成了如杰涅西斯一样的怪物，在科学之路上走到极限之后，人性也将走到它的极限。

“没办法啊……我差一点儿就让杰涅西斯杀了，想要活下来就只有用这



第九章 我们是英雄

无边的黑暗就像墨色一样浓稠深邃，在一片连意识都要随之湮灭的深渊中，几根洁白的羽毛以圆舞曲般的步伐在黑暗处不断旋转。时间渐渐逝去，空间也随之流失，沙漏的落沙一粒两粒流入时间之河，变得难以辨识，空洞的世界中连声音都被吸光殆尽，就像徘徊在死亡之河的河岸之上，前方空无一物，只有永无止境的长眠。

但是也不完全如此，每次当扎克斯陷入沉睡的时候，都有一个模糊的身影突然出现，将他从梦乡中拉出。还有什么没有完成的事情等着自己去做，很重要的事情，但是脑袋已经变成了磨损的破旧齿轮，不管怎么努力也无法运作。

“你这样也算战士？这样可怜的战士不要也罢。”安吉尔拍动着白色的翅

个方法，我使用了一点杰涅西斯的细胞。”霍兰达一边说一边得意地笑着，“不过我对退化可不感到悲观。”

“‘女神的赠礼’……只要有了纯粹的S细胞，就不会有退化这些问题。”杰涅西斯喃喃念道。

扎克斯的细胞对他们来说没有用处，作为神罗战士的他经由魔晃的改造之后，细胞组织早已发生变质。

“你们两个人一起逃走的？”杰涅西斯想起了什么，“两名逃亡者，一名原战士和一个普通士兵。”

扎克斯慌忙否定，但是霍兰达已经带着两名复制人迅速飞走，向着村口冲去。

没有经过战士改造的克劳德，无疑就是纯粹S细胞的拥有者。

扎克斯匆忙奔向霍兰达飞去的方向，却被杰涅西斯挡去了去路。

“你知道连接最终章和第四章最后一部分的诗句是什么吗？”

“我怎么可能知道。”扎克斯冷冷地望着如强弩之末般的杰涅西斯。

“你的牺牲、世界的终结，已不再被流传，如清风缓缓拂过不为人知的水面……”

“老是说什么牺牲和终结，真是太无聊了。”

“真可悲啊，居然不理解这么美丽的诗句。”杰涅西斯轻轻拍动翅膀，“算了，我可以理解，其实就连我自己也有些部分弄不清楚……想要得到‘女神的赠礼’，最大的谜题在于‘水面’，而且，我们终于追寻到了‘生命之源’。”

“关于失落的最终章有各种各样的解释，但我的解释才是正确的，我会证明给你看。”杰涅西斯拖延着时间，慢慢说道。

“我才不会去想这种不正常的事！”扎克斯看准时机，突然朝着杰涅西斯飞扑过去，但对方似乎早已看穿，转眼之间已到了几米之外，只有手中一直握着的笨苹果被扎克斯夺了过去。

“你很快就会明白的。”杰涅西斯在高空中，嘲笑般地看着没有翅膀的扎克斯。

顾不得理睬杰涅西斯，扎克斯匆忙奔回藏匿克劳德的地方，霍兰达先他一步赶到，伸出手去，打算抓起昏迷不醒的克劳德。

与此同时，一个白色的身影突然飞过，挡在克劳德的面前，虽然很快就被霍兰达一掌推开，但是这短暂的时间已经够了，足够让扎克斯乘隙冲过去，将自己手中大剑插入霍兰达体内。

仅仅挣扎几下，霍兰达便无力再动，他充满罪恶的生命终于化成了一片绿色能量体，重新回归生命之源。

虽然植入了杰涅西斯的细胞，但是霍兰达似乎忘了，自己不是个战士，也永远不会成为战士。



解决了霍兰达后，扎克斯回身望向刚才冲来争取了宝贵时间的白色身影。那个人长着与安吉尔一样的面庞和洁白的翅膀，惟一不同的地方就是那头已经完全变成了白色的头发。

扎克斯呆在原地，几乎不知道该说什么，直到对方伸出了一只手来向他示意，这才缓过神来。

“什么啊，你怎么成了这幅样子？”扎克斯毫不客气地问道。

“我没法像一级战士那样战斗，我只是安吉尔的复制体。”对方微微一笑，为自己刚才被霍兰达推开的狼狈解释道，“我是拉萨德。”

为了复仇，拉萨德从朱诺救出了霍兰达，但是他显然选错了同伴，反倒被植入安吉尔的细胞，成为了安吉尔的复制人，但是，这个结局对他来说，反倒是最好的结局。

“自从被植入安吉尔的细胞之后，不可思议的事情发生了，我居然忘记了支配我整个人生的复仇。取而代之的是……想要帮助你们，想要拯救杰涅西斯。”拉萨德不停地说着，“不，比那样的感觉还要强烈……我想要拯救世界。”

“没什么不可思议的，那就是安吉尔一直在做的事。”扎克斯轻轻抚摸着手中的破坏之剑。

“杰涅西斯好像就快要得到‘女神的赠礼’了，不管怎么样，我们都必须阻止他。”拉萨德回头看了看背上的翅膀，“安吉尔会引导我们的，是吧？”

“原来如此，也许是，总管。”尽管并不知道拉萨德在说些什么，扎克斯仍是不断点头应道。

“哼，总管……扎克斯，你的梦想是什么？”

“哎？啊，那个……要成为英雄！”

“哼哼，看来是个没什么可能实现的梦想啊。”拉萨德重复着很久以前与扎克斯的对话。

确实是很久之前了。

“把你的力量借给我吧，和安吉尔一起。”扎克斯轻轻抛起手中苹果，“等一切都完成之后，我们就是英雄了，反正我是这么认为的。”

“那么，你知道杰涅西斯住在哪里吗？”

笨苹果划出一条直线从扎克斯眼前经过，一瞬间似乎勾起了他的回忆。

“啊！”

扎克斯突然叫了起来，把笨苹果伸到拉萨德面前，曾经的总管立刻明白了扎克斯的意思。

第十章 诀别之门



踏上巴诺村的土地之时，巴诺拉已经不再是扎克斯记忆中那个平静的小村庄了。大块的岩石密布在这个地面，缝隙中透出阵阵绿色光芒，就像地狱的入口。只有这里才会出产紫色的笨苹果，从杰涅西斯一直抓在手中的笨苹果中就早该猜到，他一定一直在这里居住着。

“克劳德就交给你了。”扎克斯站在村中离奇出现的巨大洞穴前，他可以感受到杰涅西斯的气息。

拉萨德虚弱地点了点头，他的身体状况在这些天的赶路中越来越差，退化几乎带走了所有的力量，但是扎克斯已经没有时间去管这些了。

洞穴之中有着巨大的空间，被分成了许多房间紧密相连的结构。在其中一间房间之中，收藏着一些关于杰涅西斯的东西。

白色巴诺拉果汁获取全国农产品大赛·加工部门·最优秀奖。这是一本记事本上记载的资料。

想出这种果汁的是巴诺拉村一位名叫杰涅西斯的少年，杰涅西斯这样说道。

“就算不做成果汁直接吃苹果也很好吃的，我的梦想就是和父母一起请英雄萨菲罗斯吃苹果，我想让跟我年纪差不多却异常优秀的萨菲罗斯也看到我的成果。”

扎克斯默默合上记事本，曾经想和萨菲罗斯一起吃苹果的杰涅西斯一定想不到，长大以后的自己会暗暗嫉恨着萨菲罗斯。就像扎克斯自己想不到，曾经憧憬的萨菲罗斯，居然会变成这幅模样。

“你迟到了。”杰涅西斯似乎早已料到了扎克斯的来临，静静站在一个巨大的空地上等待着他，广阔的空地上，除了一尊女神像之外别无它物。

“我那被复仇紧紧束缚的灵魂，到达苦恼尽头的希望将会为我带来救赎。”

“又是《Loveless》？”

“你继承了安吉尔的志愿……体内还有萨菲罗斯的细胞，可以说让我们三人再次相会，这简直就是《Loveless》的再现啊。”杰涅西斯说道，在扎克斯的眼中，他的精神已经完全失常了。

“醒醒吧，杰涅西斯！”

杰涅西斯没有回答，只是静静地凝视着扎克斯，随后，念起扎克斯耳熟能详的诗句。

“在野兽们的战争即将终结世界之时，女神自冥空之上降临，展开光与暗的翅膀，赐予将众生引向至上幸福的‘礼物’。”

随着他的声音，杰涅西斯背后巨大女神雕像顶端的红色圆球突然发出刺目的红光，杰涅西斯高高举起手中长剑，贪婪地吸收着那股光芒。“这就是‘女神的赠礼’——天然生长在巴诺拉的神秘物种。”

“女神的赠礼不是指S细胞吗？”

“有很多种解释。”杰涅西斯的双目开始散发出红色光芒，音色渐渐变成了一阵阵低沉的咆哮，“让思念循环往复的东西本身也是……至于现在，我受到了星球的加护。”

“杰涅西斯，听我说，你不要也变成怪物啊！”扎克斯徒劳地叫着，试图唤回杰涅西斯的神智，但是一切已不能阻止他的异化变形。

“我那被复仇紧紧缠绕的灵魂，到达苦恼尽头的希望，将会为我带来救赎……让你安详睡去。”杰涅西斯说完便以自己庞大而坚硬的身躯向扎克斯冲来。

悲怆的诗句也暗示着杰涅西斯心中无法对人说出的痛苦，扎克斯已经明白了，杰涅西斯从一开始就期待着被自己杀死，期待着得到救赎。

“为什么……你们都要把这样讨厌的事情强加给我呢！”扎克斯痛苦地拔剑出鞘，等待着……最后的救赎。

拖着杰涅西斯昏迷过去的身体，扎克斯艰难地爬出洞穴，拉萨德正半躺在地上等待着他，面容已是极度疲惫。

“神罗的人就快来了……”拉萨德露出了一抹欣慰的笑容，指了指不远处一只白色的怪物——正是曾经守护艾莉斯的那只，“你就和那家伙一起……战斗吧。”

扎克斯缓缓走近那只俯在地面的怪物，身后突然传来一声肉体落地的撞击声，拉萨德已经走入退化的终点，生命已经离他远去，几乎在差不多的时候，那只怪物也静静地抽搐了几下，永远闭上了眼睛。

安吉尔的细胞所带来的生命，到现在为止，已经彻底终结了。

扎克斯狠狠地捶在地面上，这样痛苦的别离，他已经面对的太多。

拉萨德和怪物的尸体，渐渐化为一股淡绿色的光流，最终完全消失，回归了生命之源。在尸体消失的地方，一封奇怪的白色信件轻轻飘落下来。

扎克斯：

最近身体还好吗？你现在在哪

里呢？

自从上次分别已经过了四年了，还有，这是写给你的第八十九封信哦，虽然我已经不知道应该寄到哪里了，希望最后一封信一定要交到你手上……

对了，花卖得很好，大家都很开心，这都多亏了扎克斯。

艾莉斯

四年、

“什么‘最后一封’啊！”扎克斯郁结地对着天空大喊起来，天空蔚蓝依旧，但是所有事情却都已经变了，在扎克斯所不知道的地方，飞快地变化着。

“艾莉斯……等着我。”扎克斯默默下定了决心。

已经和艾莉斯约定好的，很快就会回去一起卖花，只需要再等一等而已。

只是再等一会。

神罗大厦的屋顶上，一架直升飞机已经准备就绪，正打算起航，西丝内缓缓走近直升机，在她秀气的脸上，一股难以忽略的忧郁分外明显起来。

“军队已经出动了，一定要在他们之前找到那两个家伙……”曾皱着眉头叮嘱道。

西丝内轻轻点头，“我知道，军队那帮人一点分寸都没有。”

“他们一定都还活着。”虽然是这么说着，但是在曾脸上的愁容丝毫没有为之减少，“你一定要救下扎克斯。”

“当然了，我还没告诉他我的真名呢。”

“那就拜托给你了，我想把信都交给他，一共有八十八封……”

神罗直升机在靠近地面的空中飞过，直升机里的两个人仔细地搜索着一片荒凉的广阔土地。

“在这样的荒野里想找到两个人，简直就不可能嘛。”雷诺夸张地注视着地面，自从接受了曾的指派之后，他们就开始在这里找寻扎克斯和克劳德的下落。

“什么任务都得完成，这就是塔克斯！”坐在副驾驶席的鲁德眼睛也始终盯着直升机的窗外，“而且……曾还给了我们一样东西。”

“交给目标？这任务可比那些不负责的邮局一年的工作量还要大。”联络装置突然响起，是西丝内。

“情况怎么样？”西丝内简短地问道。

“完全找不到，你那边呢？”

“一样，接下来我搜查二三五方向，你们去一二零方向。”

“看来得快点啊。”鲁德切断通话，拨动方向杆，直升机转了个小小的圈，以极快的速度冲向下一个区域。

神罗的士兵已经跟上来了，虽然没有看到，但是扎克斯的心中清楚无比。他们没有贸然冲上来，而是一直跟踪着自己，渐渐形成一个包围圈。

在自己所站的地方，如果有一座小山坡，应该就可以看到延续数千里的米德加了，通往米德加的路上，必定也埋伏着大量的士兵，就算不想理睬他们，也已经到了避无可避的地步。

“我绝对不会扔下你不管的，我们是朋友嘛。”扎克斯看了一眼似乎沉睡得很安详的克劳德，开玩笑般说着。

很快，他就找到一片被岩石所环绕的隐蔽地形，扎克斯轻轻将克劳德藏在岩石中间，向着不远处的包围圈走去。

仿佛是被不祥的预感而惊醒，克劳德的眼睛睁开了一条细缝，他试图伸出手去，挽留渐渐走远的扎克斯的背影，喉头努力上下动着，却发不出一点声音，只能眼看着熟悉的背影一点点远去。

扎克斯没有看到醒来的克劳德，他只是一直向前走着，直到密密麻麻的士兵们挡住他的去路。

“真是的……看来自由的代价很高啊。”扎克斯扫视一眼周围，以一贯的笑容自语道，所见之处均是全副武装的神罗士兵，盖满了整个山头，湛蓝的天空上，则是一架架盘旋来回的飞机。

取出大剑，贴近额头，祈祷。

就像安吉尔仍然在身边的时候那样。

“拥有梦想，还有，不论在什么时候，都不能放弃战士的尊严。”

扎克斯微笑着抬起头来，冲进神罗的千军万马中，高声喊道。

“欢迎光临！”

不管大剑刺入多少敌人的体内，还是有无数的子弹射击过来；不管衣服上已经沾上多少鲜血，还是有数不清的敌人继续冲来；不管已经挥动了多少次大剑，猛烈的攻势都没有任何减弱。

扎克斯已经记不清自己的身体究竟中了多少子弹，他只知道，不断地攻击，躲闪。

意识已经渐渐薄弱起来了，灼热的空气几乎让人无法呼吸，一阵阵炮弹在身旁的地上爆炸而溅起的硝烟和泥土，一片片从眼前掠过的血瀑与刀光，所有一切都在吞噬着扎克斯的体力和神智。

但是敌人仍如飞蝗一般扑来，丝毫不给他任何喘息的时机。

肺部如同被灼烧着，手中的大剑越来越重，鲜血似乎模糊了视线，无数子弹穿透身体，意识持续着一点点地被削弱。

曾经一起战斗过的同伴的身影渐渐模糊了……

曾经憎恨又仰慕的敌人的身影渐渐模糊了……

曾经伴随着自己一同走过无数训练与任务的挚友的身影渐渐模糊了……

曾经用温暖的怀抱包容自己的天使般的少女……

不……只有这个，只有这个是不能忘记的。

不管怎么样也不愿意忘记的人只有一个。

艾莉斯……

扎克斯静静躺在一片泥泞之中，完成了任务的神罗士兵已经散尽，一场雨水自天而降，匆匆地洗漱着肮脏凌乱的战场。

雨水轻轻地拍打在扎克斯的身上和脸上，洗去沾满全身的血迹，也洗去手中所握大剑的污渍。

在雨水的洗涤之下，肺部的灼烧感已经渐渐消退，模糊的意识仿佛清晰起来，整个世界清静无比，似乎只有一片湛蓝的天空，将地球温柔抱拥。

在天空与大地之间，一个人影努力地爬了过来，眼神充满悲伤。

扎克斯不想看到这样的悲伤，不想看到就像是要离别的悲伤。

“如果见到艾莉斯，拜托你照顾她……”

少年轻轻点头。

“连我的份一起……”扎克斯微微勾起嘴角，将眼神迷茫的少年按在自己的胸口上。“活下去……你是……我活着的证明。”

克劳德缓缓抬起头来，被鲜血所模糊的脸颊上露出了不知所措的表情。

“我的尊严与梦想……都在这里。”举起手中的大剑，交到少年的手中，扎克斯仿佛终于安下心来，轻轻地闭上了眼睛。

“我是……你活着的证明。”少年默默地重复了一遍。

痛苦的悲鸣声从他的口中发出，就像是可以一直传到很远很远的天空。

带着自己从研究室逃出来，为自己换上一级战士的制服，一路上不断对自己说话，一路都开朗微笑着好像什么事都能搞定一样……虽然无法移动，但是这些事情，克劳德全部都记得。

泪水就和雨一样无法抑制地涌出。

“晚安……扎克斯。”

克劳德缓缓站起身来，抱住扎克斯托付给自己的大剑，拼命止住眼中的泪水。

在一片荒凉的黄色原野上，只有一个单薄的身影，用尽全力拖着手中大剑，一步步向着荒芜的远方走去。

云层中撒下了一抹灿烂的阳光，在湛蓝的天空中，一个单翼的影子正向扎克斯缓缓飞来，鲜花在脚下静静怒放，安静明亮的世界就像是天堂一样。

艾莉斯曾经说过，最讨厌这样湛蓝的天空，但是有机会的话，真想带她来看看啊……

影子渐渐飞近，扎克斯微笑着伸出手去，光芒之中同样有一只手伸出，将他带入一望无际的高空之上。

不知道为什么……感觉非常舒服。

一股长久未有的宁静将扎克斯包围起来。

我，应该算是英雄了吧。

三年后

艾莉斯手中挽着一只花篮，轻快地走在米德加的街道中，米德加在这些年里愈发繁华，但是漂亮的鲜花，还是只有教堂里可以长得出。

不为赚钱，也不为其他什么，只要能继续将自己亲手培育出来的鲜花卖到人们的手中，艾莉斯就已经非常满足了。

因为，很久之前有一个人，曾经说过，想要让米德加满是鲜花。

一列火车从不远处的站台飞速驶过，周围的招牌不禁轻轻随之晃动起来，漆黑一片中，隐约可以看到一个人影俯在火车顶上，手持一把有些破旧的大剑，身穿神罗制服，金色的短发随风轻轻舞动，有着和稚嫩的脸庞完全不同的坚定眼神。

“我是克劳德，一级战士。”

少年轻声念道，手已握上大剑。

在远方，仍然有人等待着他。

to be continued in 《FINAL FANTASY Ⅶ》



游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

GALLERY OF GAME STYLE

一刀有话说

最近频繁收到一位刚刚进入高三的作者的稿件和来信。在信中，这位画手不断流露出对高考备战生活的不满："如此枯燥乏味的复习，简直是浪费生命。即使每天拿着绘图板对着屏幕涂鸦，也比这样的日子有趣。如果不是因为父母的期望，我根本不会去参加高考，我只想成为一名游戏画师！"这些话让本刀想起了当年的自己。但事过境迁，在这里，本刀想跟所有处于关键阶段的朋友们说，在大环境无法立即改变的前提下，咬牙挺过这一年，你会迎来海阔天空。切勿过早沉迷于不切实际的所谓理想之中，那样只能让你在人生的道路上错失进一步提高自己的机会。



广州·李沛

一向善于对各类游戏角色进行再创作的李沛同学好久不见了，这次出现在他笔下的是"《MGS》系列"经典角色之一灰狐。不过相对原作人设，作者加入了颇多原创要素，再加上出色的色彩搭配与光影处理，酷得一塌糊涂的改装版赤膊灰狐就跃然纸上了。





宁德·游宇翔

对于众多玩家来说，有些角色似乎永远都是值得关注的，比如上面这位——来自"《异度传说》系列"的KOS-MOS。而具体到这幅作品，最大的亮点显然是对角色独特气质的把握以及对女性柔美身姿的表现。

重庆·WHITE CAT

WHITE CAT显然是《怪物猎人》同人专业户，不过在投来这幅画风依然赏心悦目、主角MM照样性感美丽的新图时，恰逢Capcom宣布系列新作Wii独占。作者表示自己的《MH》同人之旅可能要告一段落了。但按卡氏的作风，PSP版新作肯定也是时间问题，一起期待吧！

上海·泡菜

粗犷的画风很适合表达一年战争时期的战场氛围，整幅作品散发着一股狂野的气息，蓝色命运一号机大战火焰魔神的经典片段得以再现。画面中的两台MS在作者的笔下仿佛活了起来，动感十足，远处的激战场面刻画也比较细致。美中不足的是，四处横飞的流弹表现不是十分到位。





广州·+Kaede+

作为一款在画面表现上有着独特魅力的2D作品，《奥丁领域》从上市至今，一直受到广大画手的关注，相关投稿从未间断过，左边这张《蓓尔贝特》便是其中较有代表性的一幅。鲜明的人物配上色彩丰富却丝毫不显凌乱的背景，同时辅以大面积的纹理装饰，作品的奇幻氛围再现得相当到位。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻
所思所想与大家分享

本期博客



写在前面 FOREWORD

看到如此暧昧的标题，请不要误会，纯粹的“标题党”而已，这则博客只是篇与SHOW GIRL相关的短文。原本是答应了因上期曝光而成为UCG冉冉升起的新星的飞行员老兄，在多边共享里把我这几年来制作各游戏展会SHOW GIRL栏目的一些感想做个小小的总结，没想到这一写就才思如尿崩，多边的地盘不够用了。于是在写完简要回顾之后，我便主动请缨，希望在“编辑部落”里有个给我畅谈的机会，顺便也回答一些读者的疑问。这也就是本篇博客的成因了。

最近发表 LATEST TOPICS

爱上改变 爱上习惯

晴天发表于2007.10B(总第186期)

理想随感

星夜发表于2007.10A(总第185期)

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：万花丛中过，片叶不沾身

【2007-9-1 13:38:17 By:GOUKI】

看完了，只能说胜负师对SHOW GIRL研究太深了，我只对她们漂不漂亮感兴趣……而已。

RE：万花丛中过，片叶不沾身

【2007-9-1 13:44:51 By:纱迦】

胜负师对每年的SHOW GIRL和她们的……三围了解指掌，写篇这样的文章完全不费力气。

万花丛中过 片叶不沾身

胜负师发表于
2007.11B(总第189期)

SHOW GIRL存在的意义是什么？



□车展上的SHOW GIRL

前两天在信箱里看到一位女读者对于DVD中SHOW GIRL的视频表示反感的来信，说这样的内容是服务于男性玩家的，没有考虑到女性玩家的感受。我在一定程度上同意这位读者的看法，但我们不妨透过现象看本质，从更为学术一点的角度来看看SHOW GIRL这个职业的存在价值。但凡SHOW GIRL能够大放异彩的展会都是什么类型的展会？这个问题的答案无非是车展、电子消费品展或是游戏展，而这些展会面向的主要(注意，是“主要”)消费群体是男性。吸引更多消费者和媒体的目光，是所有展台的宣传目标，而具有话题性的SHOW GIRL无疑可以在商品展示之外，给予目标群体在展台前更多驻足的理由。

以2004年TGS为例，UCG派遣八人编辑团队，对东京游戏展进行全面报道。编辑们共拍摄2500余张展会照片，SHOW GIRL相关照片就有900多张，这一比例在之后几年一直稳中有升。再看看我们身边，一些亲临CHINA JOY现场的玩家经常说自己一天的收获就是一大袋没什么用的厂商宣传品和满相机的SHOW GIRL照片。对于一般观众来说这是很自然的事，在那种环境中举起相机几乎是情不自禁的。而SHOW GIRL照片在媒体尤其是网络媒体上的大行其道，事实上也在一定程度上增加了展台的曝光率，对增强宣传效果也十分有益。在“美女经济”、“眼球经济”已经不再是什么新鲜概念的年代，希望读者特别是女性读者能够把SHOW GIRL内容只看作是展会的一个组成部分，这显然不是展会报道所要表现的主体，能起到的也只是锦上添花的作用，所以不必太过在意。

是谁让SHOW GIRL的素质下降？

“能把SHOW GIRL变漂亮一点吗？”这是一些读者提给我的让我无能为力的问题，而且现在让我改行研究基因学或是从事美容行业好像也有点晚了。这两年也有几位读者指责我“把漂亮SHOW GIRL的照片都藏起来了”，天地良心！我藏起来的基本上都是让人眼前一亮(随后一黑)的“极品”，我一个人被惊吓已经够了，我不希望以后年轻妈妈们在哄小孩子睡觉时会拿出一本UCG合刊，然后说“你再不睡SHOW GIRL姐姐就出来了”。

至于关注过几届展会的读者中会有类似SHOW GIRL素质不佳或是每况愈下的论调，这里头有众所周知的原因，比如早就被炒俗了的“审美疲劳”。回想起第一次与SHOW GIRL面对面时，感觉就和第一次看到次世代画面一样，而现在次世代和SHOW GIRL都不新鲜了，美感自然打了折扣。其次，大部分人看到的还只是SHOW GIRL的照片，照片的质量除了受限于器材、环境和技术好坏的影响，还有所拍人物上不上相的问题，把美女拍成路人甲的平面与立体之间的差异自然不能忽视。

从深层次来看，SHOW GIRL是一个比较辛苦的工作，待遇也不算高，一天下来四肢酸痛、表情僵硬是十分平常的事，更重要的是，一些观众对于SHOW GIRL职业的误解与轻视也给从业者带来不小的困扰。2004年TGS时，我就亲眼见过几个不太注意素质的猥琐老外拿SHOW GIRL取乐，表情尴尬的展台小姐最后只能向工作人员求救。而来自于行业本身的问题，比如奇装异服、衣着暴露、培训不足的问题也让SHOW GIRL工作得不到应有的尊重。所以但凡有些姿色的SHOW GIRL都会想方设法转行做点儿别的，或者只是把SHOW GIRL工作当成一种过渡或是一个跳板。这两年的游戏展上下倒也有一些SHOW GIRL在一夜之间成名于网络，除了2005年TGS的大山桃子，像CHINA JOY上的孙婷、丁贝莉也是网络造星鲜活的例子。但明星永远只是少数人，哪怕像2005年最佳展台小姐坂本祥子那样能上日本街机展官方杂志的封面页又如何？还不是在2006年就退出了SHOW GIRL行业。

从最近对一些展台小姐的采访中我们发现，这个职业每年仅有7%的新人加入，所以老面孔总是占据了不小的比例。同时，厂商意识到了SHOW GIRL在展会中所起到的聚集人气的作用，所以TGS对于SHOW GIRL的需求量也从几年前的400人左右扩充到了近千人。最终造成重量不重质的情况日趋明显，我们甚至在会场上见到年近四十的“SHOW AUNTY”，供需矛盾十分严重。当然，最后在杂志上大家看到的SHOW GIRL还是精挑细选过的，就像我之前所说，美女的绝对数量没有减少，但在总人数中所占比例下降是一些人认为SHOW GIRL整体素质下降的主要原因。

什么是SHOW GIRL次世代？

在这次多边共享的最后，我抛出了一个所谓“SHOW GIRL次世代”的概念，这里向各位解释并兜售一下。SHOW GIRL行业现在面临的主要问题在上面已经说过了，想要改变人们对于展台小姐只是花瓶或性感女郎的印象，那么首先要从行业本身开始做起。展会主办方应该在SHOW GIRL的衣着尺度上进行一些限制，这样一来厂商就会把心思放在服装与展台风格的统一上，而不是一味地节省布料。其次，我个人比较欣赏这两年手机游戏厂商少数精锐的做法，人手不足完全可以加派一些纯粹的工作服务人员，SHOW GIRL的数量没有必要无节制地增加，还可以采用轮班的方式保证SHOW GIRL的休息，这样才不至于因为疲劳而让工作效果打了折扣。再次，SHOW GIRL主要是兼职，所以经纪公司还是要以发掘新人、增加人材储备为工作重点，这样才能给厂商更多的选择。最后，当然是强化展台小姐的培训工作，至少要让她们对于游戏和自己宣传的产品有一个大概的了解，在对SHOW GIRL的采访中我们发现完全不懂游戏、说话颠三倒四答非所问的展台小姐并不少见。当这些问题都一一得到了解决，那么SHOW GIRL也就如同进入了“次世代”，会给人以耳目一新的感觉。

仪态端庄、亲切热情且对自己宣传的产品如数家珍才是SHOW GIRL最理想的状态，以这种状态为目标才能引导SHOW GIRL行业健康持续地发展，改变一些人对于SHOW GIRL的错误印象，让展会观众能在万花丛中得到视觉享受的同时，接受训练有素的优质服务，这应该是所有人都想看到的吧。



□有些人被记住，有些却被遗忘。

新作发售表
NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2007年10月20日～2007年12月13日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2007年10月15日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	751.53元人民币
100日元	6.39元人民币
100欧元	1064.62元人民币
100港币	96.92元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

进入年末商战的10月末大作如云，以至于我们发售表中5个推荐与需要推荐的游戏数量远远不符，由于在本期杂志前面的文章中已经对如《马里奥 银河》与《PES2008》这样的超S级大作进行过推荐，所以在这里就不占新作推荐的位置了。《耶利哥》、《审判之眼》、《忌火起草》、《宝岛Z 红胡子的秘宝》、《吉他英雄Ⅲ：摇滚传奇》、《恶魔城X 编年史》等，无不是玩家们期待已久的作品。

皇牌空战6 解放的战火 10.23

推荐度 S | X360 STG | ■NBGI | ■59.99美元 | ■对应专用摇杆 | 13岁以上玩家对应



广阔的战场是本作最大的特点，每一场战斗不仅敌我数量众多，整个战斗会不断出现各种任务，完成这些任务会改变战局的发展。僚机系统依然健在，而本次玩家不仅可以对身后的僚机下达指令，更能够调动战场上的我方部队为自己提供掩护或支援。机体的再现依然保持了系列的传统，而随着机能的提升不仅更加注重了细节表现，各战斗单位的AI也有了明显提升，玩家确实可以感到是在"协同作战"。网战是本作最大的进化，不仅模式丰富，更有排名、称号等要素吸引着每一位驾驶员。



最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书 10.25

推荐度 S | NDS S.RPG | ■Square Enix | ■4800日元 | ■无对应周边 | 全年龄玩家对应



虽然是以续作的姿态登场，但是在NDS上能够看到如此细腻而鲜艳的画面就足以让人兴奋不已。新增的种族和职业无疑为长期奋战提供了有利条件，而且玩家只要完成游戏中数量繁多的分支任务就能使"联系、交涉、临应、技量"这四个属性得到成长，满足一定的条件后便可学会新的"部落技能"，随后在每次开战前选择相应的"部落技能"就能让该效果一直持续到战斗结束，使以往只是单纯"禁止犯规"的战斗产生了更多变化。强烈推荐给任何一个喜爱S·RPG的玩家。



PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年10月					
20日	GT赛车5 序章版 体验版	グランツーリスモ5 プロローグ 体验版	SCEJ	RAC	免费下载
23日	耶利哥	Clive Barker's Jericho	Codemasters	AVG	59.99美元
23日	科南	Conan	THQ	ACT	59.99美元
25日	审判之眼 机神的叛乱 SET.1	The Eye of Judgment 机神の叛乱 SET.1	SCEJ	TAB	9980日元
25日	忌火起草	忌火起草	Chunsoft	AVG	7980日元
26日	职业进化足球 2008	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	SPG	欧版未定
28日	吉他英雄Ⅲ：摇滚传奇	Guitar Hero Ⅲ: Legends of Rock	RedOctane	MUG	59.99美元
29日	极品醉车2：激情之夜	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	RAC	59.99美元
29日	枪神	Stranglehold	Midway	ACT	59.99美元
30日	辛普森家族	The Simpsons Game	EA	ACT	59.99美元
30日	瑞奇与叮当 未来毁灭器	Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction	SCEA	ACT	59.99美元
2007年11月					
5日	使命召唤4：现代战争	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	FPS	59.99美元
6日	乐高星球大战全传	Lego Star Wars: The Complete Saga	LucasArts	ACT	59.99美元
11日	真·三国无双5	真·三国无双5	Koei	ACT	7200日元
12日	黑暗地带：51区	BlackSite: Area 51	Midway	FPS	59.99美元
12日	汽车总动员 全国汽车大赛	Cars Mater-National	THQ	RAC	49.99美元
13日	贝奥武甫	Beowulf	Ubisoft	ACT	59.99美元
13日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	59.99美元
13日	战地双雄	Army of Two	EA	ACT	59.99美元
19日	荣誉勋章：空降兵	Medal of Honor: Airborne	EA	FPS	59.99美元
20日	未知海域：德雷克的宝藏	Uncharted: Drake's Fortune	SCEA	A·AVG	59.99美元
22日	世界足球 胜利十一人 2008	World Soccer Winning Eleven 2008	Konami	SPG	7980日元
23日	摇滚乐队	Rock Band	EA	MUG	59.99美元
27日	薄雾	Haze	Ubisoft	FPS	59.99美元
2007年12月					
4日	飞越时空	TimeShift	Sierra Entertainment	FPS	59.99美元
11日	半条命2：橙盒版	Half-Life 2: The Orange Box	EA	FPS	59.99美元
13日	GT赛车 序章版	Gran Turismo 5 Prologue	SCEJ	RAC	4980日元

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年10月					
22日	模拟人生2：放逐	The Sims 2: Castaway	EA	SLG	49.99美元
25日	召唤少女	召唤少女 －Elemental Girl Calling～	角川书店	S·RPG	6800日元
25日	世界杯排球赛 －美神进化论－	バレーボール ワールドカップ～ヴィーナス エボリューション～	Spike	SPG	6800日元
25日	魔塔大陆2 响彻世界的少女的创造诗	アルトネリコ2 世界に响く少女たちの创造诗	Banpresto	RPG	6800日元
25日	摩托GP07	MotoGP 07	Capcom	SPG	美版未定
28日	吉他英雄Ⅲ：摇滚传奇	Guitar Hero Ⅲ: Legends of Rock	RedOctane	MUG	49.99美元
29日	汽车总动员 全国汽车大赛	Cars Mater-National	THQ	RAC	49.99美元
29日	猎杀者 2	Manhunt 2	Rockstar Games	AVG	49.99美元
30日	辛普森家族	The Simpsons Game	EA	ACT	39.99美元
2007年11月					
1日	G1骑师4 2007	G1 Jockey 4 2007	Koei	RAC	6800日元
1日	超级机器人大战 特勤指挥官 the 2nd	スーパーロボット大战 スクランブルコマンダー the 2nd	Banpresto	SLG	6980日元
6日	坎贝拉猎人2008	Cabela's Big Game Hunter 2008	Activision	ACT	39.99美元
13日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	39.99美元
13日	宠物狗 2	Dogz 2	Ubisoft	ETC	29.99美元
15日	装甲骑兵Votoms	装甲骑兵ボトムズ	NBGI	ACT	6800日元
15日	流行之神2 警视厅怪异事件档案	流行り神2 警视厅怪异事件ファイル	日本一Software	AVG	6800日元
19日	大学篮球 2K8	College Hoops 2k8	2K Sports	SPG	49.99美元
20日	摇滚乐队	Rock Band	EA	MUG	49.99美元
22日	四八	四八	Banpresto	AVG	6800日元
22日	世界足球 胜利十一人 2008	World Soccer Winning Eleven 2008	Konami	SPG	6800日元
29日	幸运星～陵樱学院 樱藤祭～	らき☆すた～陵樱学院 樱藤祭～	角川书店	AVG	6800日元
29日	战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	Capcom	ACT	5480日元
29日	SD高达G世纪 战魂	SDガンダム ジージェネレーション スピリッツ	NBGI	SLG	6800日元
29日	零之使魔使 梦魔编织的夜风幻想曲	ゼロの使い魔 梦魔が紡ぐ夜风の幻想曲	Marvelous Entertainment	AVG	6980日元
2007年12月					
6日	迪士尼公主 前往魔法世界	ディズニープリンセス 魔法の世界へ	Disney	AVG	5800日元
13日	圣魔基因	スペクトラルジーン	Idea Factory	S·RPG	6800日元
13日	School Days LXH	School Days LXH	Interchannel-Holon	AVG	6800日元
13日	恋爱学院 the Origin	D.C. ダ·カーポ the Origin	Sweets	AVG	6800日元

PlayStationPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年10月					
22日	模拟人生2：放逐	The Sims 2: Castaway	EA	SLG	39.99美元
23日	恶魔城X 编年史	Castlevania: The Dracula X Chronicles	Konami	ACT	29.99美元
25日	AIR	AIR	Prototype	AVG	4800日元
29日	猎杀者 2	Manhunt 2	Rockstar Games	AVG	39.99美元
30日	Ben 10：地球保卫者	Ben 10: Protector of Earth	D3	ACT	29.99美元
31日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	39.99美元
2007年11月					
6日	寂静岭：起源	Silent Hill: Origins	Konami	AVG	美版未定
6日	海豹突击队：战术打击	SOCOM: U.S. Navy SEALs Tactical Strike	SCEA	ACT	39.99美元
6日	辛普森家族	The Simpsons Game	EA	ACT	39.99美元
8日	大众高尔夫球场Vol.4	みんなのGolf场Vol.4	SCEJ	ETC	5980日元
13日	贝奥武甫	Beowulf	Ubisoft	ACT	39.99美元
13日	荣誉勋章 英雄2	Medal of Honor Heroes 2	EA	FPS	美版未定
15日	不可饶恕	アナタヲユルサナイ	AQ Interactive	AVG	4800日元
15日	迷宫探险家 盟约之门	ダンジョンエスプローラー 盟约の门	Hudson	RPG	4980日元
20日	异形大战铁血战士2	Aliens vs. Predator 2	Sierra Entertainment	ACT	美版未定
29日	魔界战记携带版 通讯对战版	魔界战记ディガイア Portable通信対战はじめました	日本一Software	S·RPG	4800日元
30日	职业进化足球 2008	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	SPG	欧版未定
2007年12月					
6日	迷宫创造史 2	クロニクル オブ ダンジョンメーカー	Global A Entertainment	SLG	4800日元
6日	大众高尔夫携带版 2	みんなのGolf ポータブル2	SCEJ	SPG	日版未定
6日	勇者别嚣张	勇者のくせになまいきだ	SCEJ	SLG	3800日元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年10月			
23日	皇牌空战6 解放的战火	Ace Combat 6: Fires of Liberation	NBGI	STG	59.99美元
23日	耶利哥	Clive Barker's Jericho	Codemasters	AVG	59.99美元
25日	百年战争 剑刃风暴	Blade Storm－百年战争－	Koei	SLG	7800日元
25日	高达无双 国际版	ガンダム无双 インターナショナル	NBGI	ACT	7800日元
26日	职业进化足球 2008	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	SPG	欧版未定
28日	吉他英雄III：摇滚传奇	Guitar Hero III: Legends of Rock	RedOctane	MUG	59.99美元
30日	火影忍者：忍者的成长	Naruto: Rise of a Ninja	Ubisoft	ACT	59.99美元
30日	飞越时空	TimeShift	Sierra Entertainment	FPS	59.99美元
30日	VR战士 5	Virtua Fighter 5	SEGA	FTG	59.99美元
30日	宝贝万岁 动物聚会	Viva Pinata: Party Animals	Microsoft	ETC	美版未定
30日	辛普森家族	The Simpsons Game	EA	ACT	59.99美元
		2007年11月			
5日	使命召唤4：现代战争	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	FPS	59.99美元
11日	真·三国无双5	真·三国无双5	Koei	ACT	7200日元
12日	黑暗地带：51区	BlackSite: Area 51	Midway	FPS	59.99美元
13日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	59.99美元
13日	战地双雄	Army of Two	EA	ACT	59.99美元
20日	最终幻想XI 亡灵之翼	Final Fantasy XI: Wings of the Goddess	Square Enix	RPG	售价未定
20日	夺命双雄	Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	ACT	59.99美元
20日	质量效应	Mass Effect	Microsoft	RPG	59.99美元
22日	世界足球 胜利十一人 2008	World Soccer Winning Eleven 2008	Konami	SPG	7980日元
23日	摇滚乐队	Rock Band	EA	MUG	59.99美元
29日	罪恶装备2 Overture	ギルティギア2 オーヴァチュア	Arc System Works	ACT	7800日元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年10月			
22日	模拟人生2：放逐	The Sims 2: Castaway	EA	SLG	49.99美元
23日	斯帕罗传说：长眠	The Legend of Spyro: The Eternal Night	Sierra Entertainment	ACT	美版未定
25日	宝岛Z 红胡子的秘宝	宝岛Z バルバロスの秘宝	Capcom	AVG	5800日元
25日	劲舞革命 狂热派对	Dance Dance Revolution Hottest Party	Konami	MUG	日版未定
25日	幽灵小队	Ghost Squad	SEGA	STG	4800日元
28日	吉他英雄III：摇滚传奇	Guitar Hero III: Legends of Rock	RedOctane	MUG	49.99美元
31日	猎杀者 2	Manhunt 2	Rockstar Games	AVG	49.99美元
		2007年11月			
1日	超级马里奥 银河	Super Mario Galaxy	Nintedo	ACT	5800日元
1日	欧普纳大冒险	オプーナ	Koei	RPG	6800日元
6日	乐高星球大战全传	Lego Star Wars: The Complete Saga	LucasArts	ACT	49.99美元
6日	马里奥与索尼克：北京奥运会	Mario & Sonic at the Olympic Games	Sega	SPG	49.99美元
13日	战火兄弟连：双重时间	Brothers In Arms Double Time	Ubisoft	FPS	美版未定
13日	战火兄弟连：进军30高地	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	FPS	美版未定
13日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	49.99美元
13日	荣誉勋章 英雄2	Medal of Honor Heroes 2	EA	FPS	美版未定
13日	古墓丽影 周年纪念版	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	A·AVG	美版未定
15日	生化危机 安布雷拉历代记	Biohazard Umbrella Chronicles	Capcom	STG	6980日元
15日	雷曼 疯兔危机2	Rayman Raving Rabbids 2	Ubisoft	ETC	美版未定
29日	战国BASARA2 英雄外传 双重包	战国BASARA2 英雄外传 ダブルパック	Capcom	ACT	6980日元
		2007年12月			
6日	英雄不再	No More Heroes	Spike	ACT	6800日元
13日	式神之城III	式神之城III	Arc System Works	STG	5800日元
13日	陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫	チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫	Square Enix	RPG	6800日元
13日	梦精灵 星降夜物语	ナイツ 星降る夜の物语	SEGA	ACT	6800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年10月			
22日	模拟人生2：放逐	The Sims 2: Castaway	EA	SLG	39.99美元
23日	EA游乐场	EA Playground	EA	ACT	美版未定
25日	最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书	FINAL FANTASY TACTICS A2 封穴のグリモア	Square Enix	S·RPG	4800日元
25日	天元突破 红莲之眼	天元突破 グレンラガン	Konami	ACT	5980日元
25日	世界足球 胜利十一人 GOAL×GOAL	ワールドサッカーウイニングイレブン GOAL×GOAL	Konami	SPG	3980日元
25日	高圆寺女子足球 2	高圆寺女子サッカー2 恋はネバギバ高圆寺	Starfish-SD	AVG	4800日元
25日	Code Geass 反叛的鲁鲁修	コードギアス 反逆のルルーシュ	NBGI	RPG	4800日元
30日	Ben 10：地球保卫者	Ben 10: Protector of Earth	D3	ACT	29.99美元
30日	辛普森家族	The Simpsons Game	EA	ACT	39.99美元
		2007年11月			
1日	三国志DS 2	三国志DS 2	Koei	SLG	4800日元
1日	驯龙师 音魂	ドラゴンティマー サウンドスピリット	NBGI	RPG	4800日元
5日	使命召唤4：现代战争	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	FPS	29.99美元
8日	马里奥聚会DS	マリオパーティDS	Nintendo	ETC	2800日元
9日	乐高星球大战全传	Lego Star Wars: The Complete Saga	LucasArts	ACT	29.99美元
12日	汽车总动员 全国汽车大赛	Cars Mater-National	THQ	RAC	39.99美元
13日	Boogie	Boogie	EA	MUG	29.99美元
13日	雷曼 疯兔危机2	Rayman Raving Rabbids 2	Ubisoft	ETC	29.99美元
13日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	39.99美元
15日	料理妈妈2	クッキングママ2	Taito	ETC	4800日元
15日	迷宫探险家 邪神领域	ダンジョンエスプローラー 邪神の领域	Hudson	RPG	4980日元
15日	游乐场CX 有野的挑战书	ゲームセンターCX 有野の挑战状	NBGI	ETC	4800日元
15日	健康检定DS	健康检定DS	yudo	ETC	3800日元
22日	流星的洛克人 狂战士×忍者	流星のロックマン2 ベルセルク×シノビ	Capcom	A·RPG	4800日元
22日	流星的洛克人 狂战士×恐龙	流星のロックマン2 ベルセルク×ダイナソー	Capcom	A·RPG	4800日元
22日	古代王者 恐龙王 7块碎片	古代王者 恐龙キング 7つのかけら	SEGA	TAB	4800日元
22日	勇者斗恶龙IV	Dragon Quest IV	Square Enix	RPG	日版未定
29日	股票交易训练器！NEXT	株式买卖トレーナー カブトレ！NEXT	Konami	ETC	4300日元
29日	每日新闻1000大新闻	每日新闻1000大ニュース	SEGA	PUZ	3800日元
29日	莱顿教授与恶魔之箱	レイトン教授と恶魔の箱	Level-5	AVG	4800日元
		2007年12月			
6日	实况棒球携带版 10	パワプロクンポケット 10	Konami	SPG	4980日元

魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗 10.25

推荐度 A | PS2 RPG | Banpresto/Gust | 6800日元 | 无对应周边 | 12岁以上玩家对应



在围绕"诗魔法"展开的战斗系统中，玩家必须操作前排的同伴利用各种攻击来保证后排队员的安全，进而发动强大的"诗魔法"来对敌人造成毁灭性打击。游戏中玩家也可以探索同伴的"精神世界"，在触发并解决各种事件的基础上提升同伴的好感度，以便在战斗中占得更多的先机，而由于有GUST的加盟，让人乐此不疲的"调合系统"也会在游戏中粉墨登场。最后值得一提的是，游戏请来众多大牌声优和日本著名的三大同人歌姬，势必用高素质的游戏音乐为玩家打造一场"视听盛宴"。



飞越时空 10.30

推荐度 A | X360 FPS | Sierra Entertainment | 59.99美元 | 无对应周边 | 17岁以上玩家对应



本作的主题是"控制时间"，玩家能够让时间任意加速、减速甚至是定格。年龄稍大一点的玩家可能会联想到《恐龙特急克塞号》，差不多就是那样，你可以在敌人瞄准射击之后把时间暂停，再稳稳当当地走到他面前给他缴了械，顺便再塞给他一颗手雷……而且游戏的画面也做到了尽善尽美，特别是在雨天的环境，当你把时间放慢或者暂停的时候，画面简直可以用"奇观"来形容。当然了，作为一款FPS游戏，射击部分也制作得相当精良，近未来科幻色彩的世界观也让人十分容易投入其中。



瑞奇与叮当：未来毁灭器 10.30

推荐度 A | PSP RPG | SCEA | 59.99美元 | 对应振动手柄 | 13岁以上玩家对应



作为SCEA第一方的标志性作品，在PS3上首次登场的《瑞奇与叮当》备受关注，这也是首批对应振动手柄的PS3游戏，操作手感相当出色，并且同时也利用了六轴动作感应功能。游戏将会围绕两条剧情主线，将会讲述瑞奇以及Lombax种族的神秘背景，而大反派将会是来自过去世界的Tachyon。丰富有趣的武器与迷你游戏是本作的最大特色，造型古怪功能独特的武器还利用到了动作感应的操作方式，并且武器会逐渐升级。通过有趣的武器与装备，全新的宇宙等待玩家探索！



10月29日 全国上市

剧情影像·热血最强



《光环》三部曲剧情演义
就在这里，结束战斗！



《天剑》玄天传奇 剧情影像
电影级别的视觉享受！



《女神侧身像2》十大限制·两小时极限通关

《战神 奥林匹斯之链》编辑部实际试玩影像

《潜龙谍影》FANS不可错过
《潜龙谍影 在线》官方预告影像
《潜龙谍影 在线》&《潜龙谍影4》深度分析

ENDLESS工作室作品：
《枪神》最高难度精彩表演！
辣手神探在枪林弹雨之中大展神威！

劲作特搜队为你带来近期热门游戏最新影像！
《灵魂能力 传奇》、《皇牌空战6》、《未知海域：德雷克的宝藏》……



上海王子电玩

（原上海王子游戏） www.wzdw.net.cn

淮海路店 四川路店

邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号 邮编：200021 收款人：王君春 QQ：414602755
邮购咨询电话：021-53837005 021-29624469 发送短信至：10602129624469（小灵通）
E-mail：ps.wzdw@yahoo.com.cn 淘宝网商店：http://shop33984519.taobao.com

主机	价格/邮费	主机	价格/邮费
SONY PSP2000 型日本版（黑、白、银）	1350/20	WII 主机 日本版（全区直读 D2CKEY + 两款游戏）	电询/30
SONY PSP2000 型日本版（粉、蓝、紫）	1380/20	WII 主机 日本版（全区直读 WiiKey + 两款游戏）	电询/30
SONY PSP2006 型香港版（黑、白、银）	1320/20	WII 主机 原装无线右手柄	250/10
SONY PSP1000 型日本版（银、粉、黑、白、金）	1250/20	WII 主机 原装无线左手柄	140/10
SONY PSP1000 型（日版） 普通型 （蓝）	1180/20	任天堂 DS Lite 小神游 白、青、珠光红、玛瑙黑	1120/20
SONY PSP1000 型日本版（豪华版）	1400/20	任天堂 DS Lite 日版 白、粉红、兰色、黑色	1080/20
SONY PSP1000 型日本版（1GB 豪华版，白色）	1450/20	任天堂 DS Lite 日版 冰兰、金属玫瑰、金属银	1100/20
SONY PSP1001 型（美版） 普通型 （黑，送膜和线）	880/20	任天堂 DS Lite 美版 白、粉红、兰、黑色	1050/20
SONY PSP1006 型（港版） 普通型 （黑，送膜和线）	880/20	任天堂 DS Lite 原装摄像头 （130 万象素）	280/10
SONY PSP2000 型 专用原装视频连接线	190/10	三免 DS 烧录卡 R4（免刷机、免引导、免转换）	200/20
SONY PSP2000 型 专用原装线控耳机	190/10	夏普 904SH 手机 （3G） 兰、紫 二款颜色	1080/20
SONY PSP 正版游戏－怪物猎人 2 （含挂件，美版/港版）	180/10	任天堂 DS 手掌机（日版、港版、美版）	980/20
SONY PSP 正版游戏－宿命传说 2 （日版）	90/10	任天堂小神游 SP 机增亮型 （全套）	650/10
SONY PSP 摄像头 日本版（带盘，可引导游戏）	320/10	任天堂 日本版 NGC 机（黑、银、黄色、收藏精品）	580/20
SONY PSP GPS 接收器 日本版	340/10	任天堂 日本版 N64 机（粉红色限定版、收藏精品）	480/20
PS2 主机（70006 型 + 原装手柄 + 记录卡五款游戏）	850/20	PS3 主机 日本版 60GB （主机 + 原装无线手柄 +AV 线）	3800/50
PS2 主机（79006 型 + 原装手柄 + 五款游戏任选）	1100/20	PS3 主机 原装无线手柄	300/10
PS2 主机（77006 型 + 原装手柄 + 五款游戏任选）	1100/20	Xbox 360 主机 港版（原装手柄 + 耳机 + 直读 + 电源）	2580/30
PS2 主机（75006 型 + 原装手柄 + 五款游戏任选）	1100/20	超任主机 （原装手柄 +AV 线 + 电源）	90/20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取。

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。

版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅。

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！

GBA 游戏大全应有尽有，请来电咨询！

极品飞车 9	太空战士 4 （中文）	车神 3	高达友君战场（中文）
机器人大战 J	洛克人 EXE6	海贼王龙之梦（中文）	龙珠 GT 变身
机器人大战 OG2	火影忍者 3	黄金太阳 2	V 拉力 3 赛车
三国志（孔明传） （中文）	洛克人 ZERO4	FIFA2006	古墓丽影 （中文）
三国志（英杰传） （中文）	坏玛里 4 （中文）	拳皇 EX.2	勇者斗恶龙 2 （中文）
玛里欧大聚会	真三国无双 （中文）	麻将风云 （中文）	三国志 （中文）
逆转裁判 3 （中文）	实况足球 6 （二代）	黄金太阳 1 （中文）	口袋妖怪火红（中文）
龙珠大冒险	恶魔城.3 晓月（中文）	指环王 3 （王者归来）	口袋妖怪叶绿（中文）
大战争1+2	口袋红、兰宝石（中文）	玛莉网球	极品飞车 （地下狂飙）
王国之心（记忆之链）	SD 高达 （中文）	魔幻迷宫 2	火焰纹章.烈火之剑（中文）
口袋妖怪绿宝石（中文）	极品飞车 （地下狂飙）2	波斯王子	火焰纹章.封印之剑（中文）
新约圣剑传说 （中文）	牧场物语 （2）女孩篇	火影忍者大结集 2 （中文）	星之卡比 2
萨尔达 （中文）	合金弹头	幻想传说 （中文）	我的太阳 2（中文）
七龙珠 Z（布欧的愤怒）	光明之魂 2 （中文）	牧场物语 （中文）	火焰纹章（圣摩光石）（中文）
炼金术士（迷走之轮舞曲）	约束之地	银河战士 2 （中文）	瓦里奥制造（大回转）

上海市黄浦区广西南路81号淮海路店（淮海东路向北10米）
电话：021-53837005 021-29624469
营业时间：12：00-19：30（年中无休）
公交：01、11、17、18、23、26、71路、隧道三线、六线

上海市虹口区海伦西路87号四川路店（四川北路向东20米）
电话：021-65872517
营业时间：10：30-20：30（年中无休）
公交：18、21、100、147路轻轨明珠线

北京艺隆聚兴电玩

本月特价：PSP 超 豪华版 （原瑞明兴隆） 邮购 维修 回收

（PSP1.5 豪华版一台 + 索尼 4G 记忆棒 + 原装贴膜 +USB 线一条 + 原装 UMD 引导盘） 1650 元（本月内有效！）
（PSP2000 豪华版一台 + 索尼 4G 记忆棒 + 原装贴膜 +USB 线一条） 1690 元（本月内有效！）

面向全国高价回收各种二手游戏机！



PS3
60 90 元
80G 价格电询！

Wii
1690 元

PSP
港版软降 1.5 豪华版 1350 元
PSP 普通版（1.5 版） 1250 元
PSP2000（软降版） 1350 元
PSP 贴换 PSP2000
450–550 元

NDSL
1050 元
神游 NDSL
价格电询！

NDS 烧录卡：
R4 烧录卡（免刷机） 230 元
Super card（免刷机） 195 元
EZ5（免刷机） 195 元

神游 GBA-SP
（加亮版）
650 元
GBA-SP+750 元
贴换 全新 NDSL
50 元 NDS 游戏等价贴换

PSP 2G 记忆棒
（低速） 150 元
（高速） 165 元
PSP 4G 记忆棒
（高速） 299 元

PStwo 950 元

PS II +750 元 贴换
全新 PStwo77000
系列主机
PS two 主机（双手柄，AV 线，电源，8M 记忆卡，多款游戏） 1199 元

XBOX 360
港版 电询！
精英版 电询！
韩版 2550 元

PS3 正版盘



PES2008 天剑（中文） 装甲核心 龙穴（中文） 大众高尔夫 5 抵抗人类灭绝 高达无双 山脊 7 忍者龙剑传



PSP2000
最终幻想 VII 限定版

因版面有限，其他游戏请电询，接受新游戏预定。

二手机专卖区（主机邮费 35 元，掌机邮费 20 元）

二手 XBOX360 豪华版 1600 元 二手 PSP 豪华版（2G 高速棒）	990 元
二手 PS2 主机 39001/30001/30000/30006 + 双振动手柄 + 10 款游戏 + AV 线 + 电源	630 元
二手 PS2 主机 50001/50002/50006/70007 + 双振动手柄 + 10 款游戏 + AV 线 + 电源	730 元
二手 XBOX 主机美版/日版/港版 + 双振动手柄 + 10 款游戏 + AV 线 + 电源	750 元
二手 NGC 主机美版/日版 + 原装振动手柄 + AV 线 + 电源 + 原装 IC	580 元
二手 GBA-SP 主机美版/日版/港版 + 原装电池 + 原装充电器 + 电源 + 游戏卡（任选一盘）	450 元
二手 GBA 主机美版/日版/港版 + 原装电池 + 原装充电器 + 电源 + 游戏卡（任选一盘）	290 元
二手 GBC 主机美版/日版/港版 + 原装电池 + 原装充电器 + 电源 + 游戏卡（任选一盘）	180 元
二手 NDS 主机 + 烧录卡 650 元 二手 NDSL 主机 + 烧录卡	850 元
二手 DC 美版/日版/亚洲版 + 双手柄 + AV 线 + 电源 + 原装记忆卡 + 原装振动包 + 游戏 10 款	320 元
二手 PS 主机 5501/7501/9002 + 双手柄 + AV 线 + 电源 + 原装记忆卡 + 游戏 10 款	290 元
二手 PSone 主机美/日/亚版 + 屏幕 + 双手柄 + AV 线 + 电源 + 原装记忆卡 + 游戏 10 款 690/单机	350 元
二手土星主机美/日/亚版 + 双手柄 + AV 线 + 电源 + 原装记忆卡 + 游戏 10 款	280 元

诚征加盟店

店址及汇款地址：北京市前门西大街丙123号（宣武门东大街） 邮编：100031
电话：010－66033838 13011179789 （二手机回收与销售）收款人：赖伟涛
建行卡号：4367420011600076929 持卡人：赖伟涛
工行卡号：9558 8002 0014 6920 521
乘车路线：地铁：9路、15路、25路、44路、特4路、808路、820路、821路、848路、922路宣武门站下车向东300米路北或地铁和平门站下车向西200米路北（北京急救中心向西100米即到） 营业时间：9：30–20：00

上海 游戏2000　上海 瑞格电玩 RUIGEGAME

PLAYSTATION 3	Nintendo Wii	XBOX 360	PSP PlayStation Portable	NINTENDO DS
3300RMB（80G）	1888RMB	2800RMB（精英版）	1388RMB	1050RMB



游戏2000 徐汇区梅陇店

联系人：李兆中
地址／ADD：上海市徐汇区梅陇路457号（近凌云路）　邮编：200237
电话／TEL：021－6425－2807
手机／MOBILE：13918976681
建行龙卡帐号：4367 4212 1733 4166 931
50、218、131、957路均可到达
地铁一号锦江乐园站下到本店只需5分钟
营业时间：10：00–20：30

游戏2000 静安区静[illegible]店

联系人：冷将
地址／ADD：上海市静安区凤阳路678号（近南京路石门二路口）邮编：200041
电话／TEL：021－6218－2099
021－6267－5167
手机／MOBILE：13002128661
持卡人：冷浩
建行龙卡帐号：4367 4212 1690 4168 962
20、112、23、15、21、37、41、939路均可到达
地铁一号、二号线石门路站下火车站到本店只需5分钟
营业时间：10：00–20：30

[illegible]电玩 卢湾店

联系人：唐抒捷
手机／MOBILE：13916518018
电话／TEL：021－5306－2481
地址／ADD：上海市卢湾区黄陂南路719号（近建国东路）
MSN：YAYA1979@MSN.COM　QQ：521093329
工行帐号：9558 8010 0116 3248 062
招行帐号：6225 8802 1012 8063
109、932、向南步行4分钟
地铁一号线黄陂南路站下，往新天地方向步行10分钟
营业时间：10：00–20：30

游戏2000 昆山市和鑫加盟店

联系人：卞慧
地址／ADD：江苏省昆山市玉山镇新昆街138号
电话／TEL：0512－5751－9020
0512－5310－7526
传真／FAX：0512－5751－9020

上 海 鑫 定 音 电 子

上海鑫世代电玩

SHANGHAIXINSHIDAI

次世代的主机
鑫世代的信誉



1060元　1980元　2580元　3180元　1380元

地址：上海市静安区茂名北路74号
公交：49、71、127、1、925路石门站下，
地铁二号线南京西路下
垂询电话：021-62179427 15900748093
MSN：sh_gametime@hotmial.com
联系人：张先生　　QQ：363956036
工行：1001 2074 0122 1643 458 张昱旻
淘宝网址：shop34381226.taobao.com
本店将热忱为您服务，欢迎来电垂询！





Tot.189

手机版“跑跑卡丁车”激情上市，系列超强装备任你抢！更多超炫酷车任你漂！

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



攻略透解

龙珠Z 电光石火！流星

高达 战斗编年史

虹吸战士 罗根之影

真·三国无双5

编辑试玩影像

超级马里奥银河

抢先体验！

WE2008 试玩详解